Ю. Авербах
М. Бейлін

Шаховий самовчитель



Ю. Авербах
М. Бейлін

Шаховий самовчитель



КИЇВ «РАДЯНСЬКА ШКОЛА» 1981

ББК 75.581
7А9.1
А19

Перекладено за виданням: Авербах Ю. Л., Бейлин М. А. Шахматный самоучитель. 2-е изд. М., Советская Россия, 1978.

Переклала О. І. Шевченко

АВЕРБАХ Ю. Л., БЕЙЛИН М. А. Шахматный самоучитель. — К.: Радянська школа, 1981. — 4 л. — 40 к. 100 000 экз. 60904. 4202000000.

«Шахматный самоучитель» состоит из 44 уроков и раздела «Основы эстетики шахмат». В уроках излагаются основные правила и законы шахмат, в разделе «Основы эстетики шахмат» читатель знакомится со своеобразием этого древнего искусства, закрепляет знания, полученные при изучении правил, и приобретает необходимые для чтения шахматной литературы навыки.

Авторы стремились дать читателю необходимый минимум знаний и не перегружать его излишней информацией.

ЮРИЙ ЛЬВОВИЧ АВЕРБАХ, МИХАИЛ АБРАМОВИЧ БЕЙЛИН

ШАХМАТНЫЙ САМОУЧИТЕЛЬ

(на украинском языке)

Издательство «Радянська школа», 252053, Киев, Ю. Коцюбинского, 5.

Зав. редакцією трудового виховання *А. І. Воловиченко.* Редактор *М. Ю. Зубченко.* Літредактор *К. В. Рибалко.* Художній редактор *Г. Ю. Поліщук.* Обкладинка художника *С. А. Шибалова.* Технічний редактор *М. С. Губар.* Коректор *В. П. Пуха.*

Інформ. бланк № 3436

Здано до набору 16.04.81. Підписано до друку 16.10.81. Формат 84×108/32. Папір друкарський № 3. Гарнітура літературна. Спосіб друку високий. Умовн. арк. 6,72. Обл.-видавн. арк. 6,34. Тираж 100 000. Видавн. № 27787. Зам. № 737. Ціна 40 к.

Видавництво «Радянська школа», 252053, Київ, вул. Юрія Коцюбинського, 5
Темплан 1981 р.

Білоцерківська книжкова фабрика. 256400, м. Біла Церква, Карла Маркса, 4.

$$А \frac{60904-400}{М210(04)-81} БЗ-7-9-81 \quad 4202000000$$

ЩО ТАКЕ ШАХИ?

Що таке шахи? Чому ця гра, яку придумали понад п'ятнадцять століть тому, так приваблює людей у наш час? Що змушує багатьох сидіти годинами в роздумах над маленькими дерев'яними фігурками?

Ось кілька висловлювань видатних людей, які віддали належне принадності шахів:

«Шахи, — писав Л. М. Толстой, — чудова розвага: за грою ви відпочиваєте від роботи й забуваєте про свої прикрощі».

«Шахи — пробний камінь розуму», — сказав Йоганн Вольфганг Гете.

Тонким мистецтвом, чудесною боротьбою назвав їх Жан-Жак Руссо.

Ця мудра гра, що поєднує в собі елементи мистецтва, науки й спорту, створює дивовижний простір для фантазії, з гідною подиву гармонією поєднує вільний злет думки з твердою логікою розрахунку. «Розумом здобувати перемогу!» — так стародавні мудреці визначили суть шахів. Чи можна сказати краще!

Уже багато років допитливий людський розум прагне збагнути шахи. У десятому столітті легендарний халіф аль-Мамун, прикро вражений і здивований, вигукнув: «Дивно, що я правлю світом від Інду на сході до Андалузії на заході й не можу впоратися з тридцятьма двома шаховими фігурками на площині два лікті на два».

Різні епохи народжують своїх чемпіонів, але нікому ще не вдавалося грати безпомилково. Шахи продовжують зберігати свої таємниці. Хоча кібернетики обіцяють створити машину-чемпіона, яка обіграватиме людину, поки що це вдається лише в науково-фантастичних романах.

Батьківщина шахів — Індія. Звідти поступово вони поширилися по всьому світу. За грою в шахи зараз проводять своє дозвілля мільйони людей у різних куточках земної кулі.

Загальновідомо, що радянські шахісти — найсильніші в світі. Як же сталося, що наша країна посіла провідне місце на світовій шаховій арені?

Відповідають по-різному. Датський гросмейстер Бент Ларсен, наприклад, заявив, що росіяни грають так чудово в шахи через те, що їх дуже багато.

А ось що писав англійський шаховий журнал «Чесс», коли перший радянський шахіст став чемпіоном світу:

«...Ми вітаємо Ботвинника з успіхом, він достойний чемпіон. Ми вважаємо, що перевагою своєї гри він зобов'язаний своїй батьківщині — Радянській Росії, яка відкрила, заохочувала й розвивала його талант... Якби Ботвинник народився в Америці чи Великобританії, він міг би сьогодні й не бути чемпіоном світу».

Бувають і смішні відповіді: один іноземний журнал напівжартома-напівсерйозно спробував довести, що перевага росіян у шахах пояснюється... лютою зимою. Тоді росіяни сидять вдома і що є сили грають у шахи!

Спробуємо ж розібратися в цьому питанні.

Нас справді дуже багато. За офіційними даними, у Шаховій федерації СРСР зареєстровано понад чотири мільйони шахістів. Уявіть собі — чотири мільйони чоловік регулярно грають у шахи. А там, де шахами захоплюється стільки людей, легше з'явитися сильним шахістам. Нині в нас 60 міжнародних гросмейстерів, понад 600 майстрів.

Але чому в нас так багато людей грає в шахи? З цього приводу на Заході розповідають всілякі легенди. Одна з них — що в Радянському Союзі шахи обов'язковий предмет у школі. Ми знаємо, звичайно, що це не так, хоч у деяких школах педагоги-ентузіасти прищеплюють інтерес до гри своїм вихованцям, що позитивно впливає на їхню успішність, адже заняття шахами сприяють загальному розвитку дітей. Щоправда, у нас кожен школяр, який цікавиться шахами, може піти в найближчий Будинок піонерів і там займатися під керівництвом досвідчених тренерів.

Англійський журнал має рацію: в нашій країні таланти шукають, заохочують і розвивають. І не тільки в шахах. Але дуже важливо те, що в СРСР вперше в історії було визнано культурне і виховне значення шахів. Це сталося ще в перші роки молодої Радянської держави і, звичайно, сприяло масовості й популярності шахів.

Є ще одна причина. Шахи в нашій країні мають багаті давні традиції, хоч у царській Росії вони ледве животіли. На Русь шахи прийшли зі сходу, напевно, з Ірану через Хорезм і Хазарське царство. Точних даних, коли це відбулось, у нас немає, але можна вважати, що не пізніше IX—X століть. Під час розкопок стародавнього Новгорода в шарах XII—XIV століть було знайдено десятки комплектів старовинних шахових фігур, що свідчить про широке захоплення грою в той далекий час.

І нарешті, фактор нашої сучасності. Шахи стали у нас народною грою, що пов'язана з національним престижем. За міжнародними виступами наших гросмейстерів стежить уся країна, а це створює відчуття особливої відповідальності.

Що ж стосується клімату, то він, безперечно, ніякого значення не має. Серед наших чемпіонів є мешканці і холодної півночі, і спекотного півдня. І всі вони чудово грають.

Великий розвиток шахів у нашій країні справляє певний вплив на збільшення інтересу до них у всьому світі.

Відкриваючи черговий конгрес шахової федерації Великобританії, лорд-мер Оксфорда містер Пікстон сказав:

«Дуже важливо, щоб ми наслідували приклад росіян і ставилися до шахів як до гри, в яку повинні вміти грати всі освічені люди. Навіть якщо вони не стануть шахістами».

Не треба лякатися «безодні премудрості» й думати, що навчитися добре грати в шахи надто важко.

Правила, основні закони і своєрідність шахів осягнути легко. Автори цієї невеликої книжки поставили перед собою завдання допомогти читачеві оволодіти основами гри в шахи, пізнати всю їх красу і багатство.

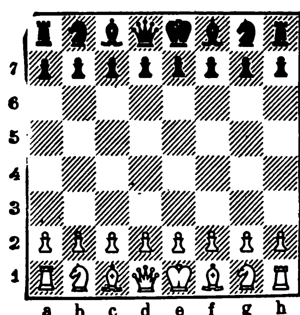
Урок № 1. ПОЛЕ БОЮ І ВІЙСЬКО

На діаграмі № 1 поле бою і дві «армії». Ви граєте білими. Познайомтесь із своїми «військами». По кутках стоять тури. Поруч з ними — коні, потім — слони. На середніх полях — король (праворуч) і ферзь (на білому полі — білий, а в таборі чорних на чорному полі — чорний). Прийнято говорити: «Ферзь любить свій колір». Це правило допоможе вам не помилитися, коли розставлятимете фігури.

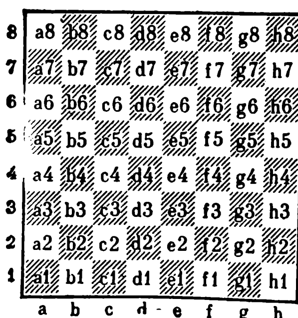
Отже, ставимо фігури по своїх місцях, а попереду ряд пішаків.

Війська вишикувані. Гру починають завжди білі. Ходи партнери роблять по черзі. Хід білих і відповідь чорних вважається за один хід. Але поки що ми не знаємо, як пересуваються фігури, як «пливе» тура, як «стрибає» кінь...

Діагр. 1



Діагр. 2



Наша школа заочна, і ми повинні розуміти один одного заочно. Отже, нам потрібно знати умовний запис ходів, що називається «шаховою нотацією».

«Шахова нотація» для шахіста те саме, що для музиканта ноти. Принцип простий (див. діаграму 2).

Шахівниця поділена на вертикалі (латинські букви «a» — а, «b» — бе, «c» — це, «d» — де, «e» — е, «f» — еф, «g» — же, «h» — аш) і горизонталі (знизу вгору від першої до восьмої).

Кожне поле має «ім'я та прізвище», букву і цифру (ліве нижнє кутове поле називається «a1» і т. д.).

А тепер дайте відповіді на запитання.

1. Як називаються фігури?
2. Як ставити фігури?
3. Напишіть, на яких полях стоять фігури. Писати треба так: король — скорочено Кр, ферзь — Ф, тура — Т, слон — С, кінь — К, пішаки не мають позначення.
4. Якого кольору поле a1? Поле e5? Поле e8? Поле c4?

Урок № 2. ЯК ХОДЯТЬ ФІГУРИ

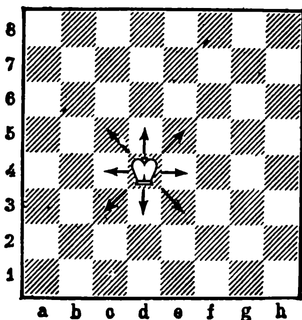
Представляємо діючі сили. Поставте на порожню шахівницю короля. Це найважливіша фігура. Король загинув — партія програна. Мета гри — поставити короля суперника в безвихідне становище, як прийнято говорити — оголосити йому мат.

Король може піти на будь-яке сусіднє з ним поле. «Радіус дії» короля показують стрілки на діаграмі 3.

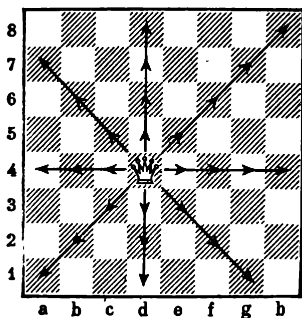
Запишіть для себе шлях короля від поля a1 до h8 і від поля e1 до e8.

Тепер подивіться на діаграму 4, на найсильнішу фігуру шахової армії — ферзя. Ферзю відкриті всі дороги до краю шахівниці. За один хід він переноситься через усю

Діагр. 3



Діагр. 4

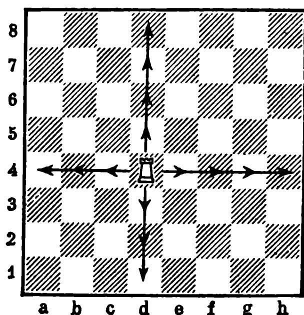


шахівницю. Може по вертикалях і горизонталях, може по діагоналях. Одначе фігуру не обов'язково гнати, як більярдну кулю від борту до борту, можна зупинитися на будь-якому попутному квадраті, поміченому стрілкою.

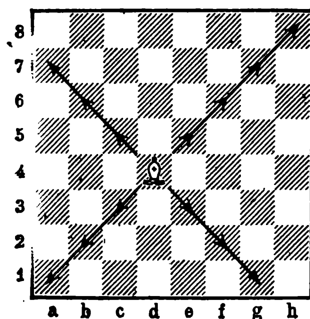
Ходи короля та ферзя мають подібність. Кажуть, що король пересувається як ферзь з підрізаними крилами.

Тепер черга тури (діаграма 5) і слона (діаграма 6). Обидві ці фігури ходять прямолінійно. Тура по вертикалі та горизонталі. Слон по діагоналях.

Діагр. 5



Діагр. 6



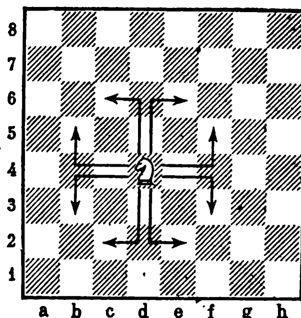
Тура силою поступається лише ферзю. Подумайте, чи можна турою з будь-якого поля потрапити на будь-яке інше за два ходи?

Слон ходить лише по діагоналях, як дамка в шашках. Якщо слон напочатку стоїть на чорному полі c1, він ніколи не потрапить на біле поле (перевірте). А його колега — білопільний слон f1 — ніколи не потрапить на чорні поля. Кожному слону доступна тільки половина шахівниці — 32 поля.

Усі фігури пересуваються і вперед, і назад. Ферзь і тура називаються важкими фігурами. Вони найсильніші в шаховій армії. Слон і кінь приблизно рівні силою. Це легкі фігури.

Кінь — фігура особлива. Подивіться на діаграму 7, і ви побачите, як він ходить: два поля вперед і одне вбік. Стрибок він зобов'язаний виконати до кінця. У цьому його відмінність від інших фігур. Поставте коня на c1 і спробуйте потрапити ним за три ходи на d1, а шляхи запишіть.

Із незвички стрибати на шаховому коні нелегко. Спробуйте поставити його в куток a1, по черзі обскакати решту інших кутків і повернутися. Для цього потрібно мінімум двадцять ходів. Швидше не зможе і чемпіон світу.

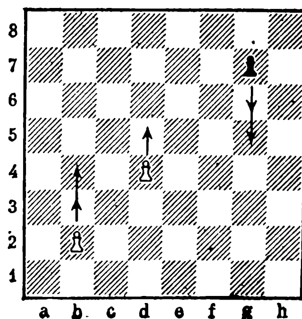

Діагр. 7

А тепер перевірте себе: шлях короля з поля e1 на поле e8 такий: **Кре1—е2, Кре2—е3, Кре3—е4, Кре4—е5, Кре5—е6, Кре6—е7, Кре7—е8** (сім ходів). Один із шляхів ферзя з d1 на е8: **Фd1—е2, Фе2—е8.** Тура з a1 за два ходи потрапляє на поле g7: **Ta1—a7, Ta7—g7; або Ta1—g1 і Tg1—g7.** Кінь на сусіднє поле за три ходи може потрапити так: **Кс1—е2, Ке2—с3, Кс3—d1.**

Урок № 3. **ХОДИ ПІШАКА ТА ВЗЯТТЯ**

Ми вже знаємо, як пересуваються по шахівниці король (Кр), ферзь (Ф), тура (Т), слон (С), кінь (К). Лишається пішак — найслабша бойова одиниця шахової армії. Пішак ходить лише вперед на один крок. Назад пішаку шляху нема.

Два кроки за один хід можна зробити пішаком, якщо він стоїть на початковій позиції (на діаграмі 8 це білий пішак b2 та чорний g7). Подвійний хід пішака — це його право, але не обов'язок. Із початкового положення пішак може ходити і на одну клітку вперед.

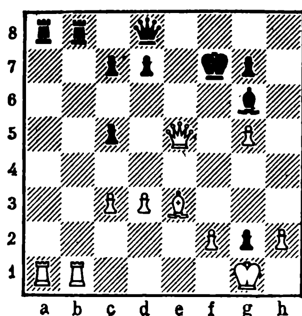

Діагр. 8

Рухається пішак повільніше за інші фігури, і через те його шлях до слави тернистий — його легко наздогнати, зупинити, знищити. А слава чекає на пішака в кінці шляху. Ступивши на останній ряд, він одразу перетворюється на будь-яку фігуру за вашим вибором. Будь-яку, окрім короля.

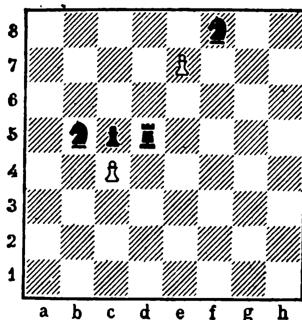
Ми навчилися ходити фігурами по вільній шахівниці. А що, коли на шляху фігури стоїть інша того ж кольору? Якщо на шляху короля, ферзя, тури, слона і пішака стоїть фігура того ж кольору, шлях перекритий.

Якщо ж на шляху ворожа фігура, її можна взяти. Взяття відбувається так. Ворожу фігуру знімають із шахівниці, а та фігура, що б'є, ставиться на її місце. Все це — один хід. Одначе брати фігуру зовсім не обов'язково. Шахи — не шашки. Подивіться на діаграму 9. Які взяття можуть здійснити білі під час свого ходу? Король може взяти чорного пішака. Ферзь одночасно «дивиться» на три чорних пішаки. Один з них — с5 — беззахисний, другого захищає чорний король, третього — ферзь. Захищає — тобто, якщо його взяти, то ходом-відповіддю чорні можуть знищити «кривдника». Білі мають право взяти однією із своїх тур чорну туру, що стоїть навпроти, а слон може взяти чорного пішака.

Діагр. 9



Діагр. 10



Запитання: хід чорних. Які взяття вони можуть здійснити?

Пішак бере не так, як ходить! На діаграмі 10 білий пішак с4 перепинений чорним, але це не заважає йому під час ходу білих побити туру або коня. Здійснивши взяття, пішак переходить на сусідню вертикаль і далі просуватиметься вперед лише по ній, поки в результаті нового взяття не перейде на сусідню вертикаль.

А білий пішак, що стоїть на сьомій горизонталі, може пройти вперед і відразу перетворитися на будь-яку фігу-

ру або взяти коня і теж перетворитися на будь-яку фігуру.

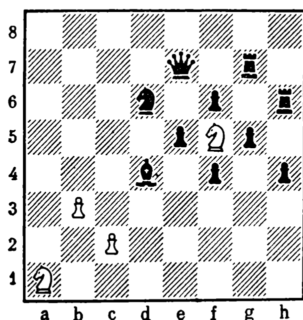
Запам'ятайте: взяття позначається знаком «:» (двокрапка).

Урок № 4. ХІД КОНЕМ

Кінь має особливу якість, що з-поміж усіх бойових одиниць шахової армії властива лише йому. Під час свого ходу він може перестрибувати через свої й через чужі фігури. Важливо, щоб на полі, куди ваш кінь збирається «поставити копита», не було іншої фігури вашої армії. Інакше шлях на таке поле перекритий. Якщо ж стоїть чужа фігура, її можна побити (діаграма 11).

Білий кінь у кутку не має ходу, а другий білий кінь може на вибір побити будь-яку з шести чорних фігур або піти на вільне поле. Кінь — один у ворожому оточенні, але чорні фігури навколо не заважають йому ходити.

Діагр. 11



Запишіть ходи цього коня.

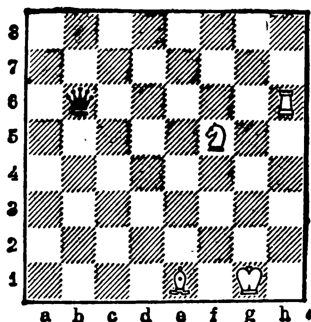
Під час гри фігури пересуваються на шахівниці по черзі, нападають одна на одну, б'ють, і тоді «з'їдені» фігури знімають із шахівниці. Лише короля ніколи не знімають. Король не має права зайняти атаковане ворожою фігурою поле. Напад на короля називається шахом. Під час запису партії шах позначається плюсом «+». (Діаграма 12).

Короля атаковано — треба його негайно рятувати. Можливі три варіанти захисту: тікати від небезпеки, закритися від удару (короля прикриває інша фігура його ж кольору), знищити «агресора» (король чи інша фігура б'є фігуру, що оголосила шах).

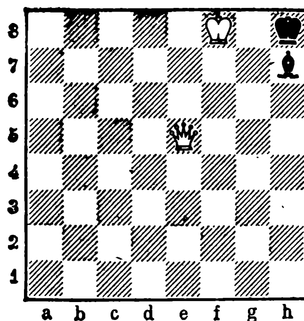
Всі три варіанти можливі на діаграмі 12. Розгляньте їх.

На діаграмі 13 ви бачите випадок, коли чорному королю оголошено шах, а тікати йому немає куди. Отже, на шахівниці шах, від якого немає захисту, чорний ко-

Діагр. 12



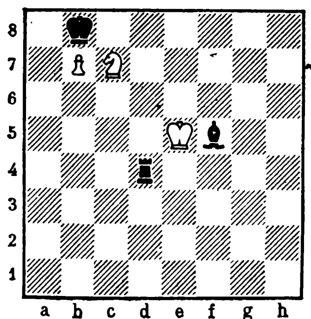
Діагр. 13



роль неминуче гине. Це — мат. Партія закінчена, білі перемогли.

У запису мат позначається навскісним хрестом, знаком множення «×». Честь оголосити мат може випасти на долю будь-якої фігури й пішака, а от король ніколи не може оголосити мат іншому королю. Він здатний лише погрожувати сусіднім полям свого суперника, а стати поруч — під бій — не має права. Не може король стати поруч із ворожим ферзем. З іншими фігурами королю не забороняється вступати до рукопашного поєдинку, стаючи поруч з ними, але на ті поля, які вони не атакують. Наприклад, у позиції на діаграмі 14, де король білих нападає на туру й слона, а чорних — на коня та пішака.

Діагр. 14



У шахах партія не завжди завершується перемогою. Бувають і нічиї. Ось один такий випадок: на шахівниці залишилися тільки білий та чорний королі. Мат неможливий, і партія вважається закінченою внічию. Про інші випадки нічиїх поговоримо пізніше.

А тепер перевірте себе.

На діаграмі 11 ходи коня: **1. Kf5:e7; Kf5:d6; 1. Kf5:d4; 1. Kf5—e3; 1. Kf5—g3; Kf5:h6; 1. Kf5:g7; 1. Kf5:h4.**

На діаграмі 12 варіанти захисту від шаху такі:

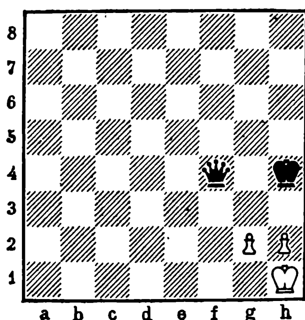
1) **1. Kpg1—h1** (або інші поля, крім поля **f2**); **2) 1.Ce1—f2; 1. Kf5—e3** (або **1. Kf5—d4**); **3) Th6 : b6.**

Урок № 5. «ЗДІБНОСТІ» ФІГУР І ПІШАКІВ

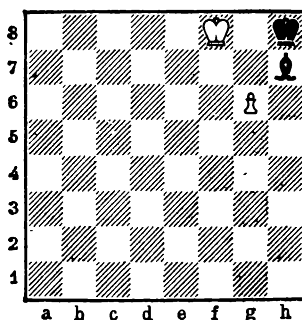
ПІШАК у шаховій ієрархії найслабша одиниця. Якщо пішак, навіть гинучи сам, може знищити ворожу фігуру, — це велике досягнення. Пішак може зробити «вилку», тобто одночасно напасти на дві фігури.

На діаграмі 15 пішак завдає вирішального удару: **1. g2—g3+** вилка! Атаковано короля — шах. Треба тікати, але тоді гине ферзь, а якщо 1... Фf4: g3, то 2.h2: g3+, і слабкі пішаки знищили грізного ферзя.

Діагр. 15



Діагр. 16

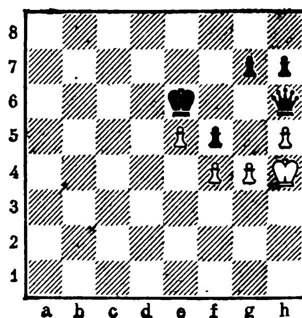


Білі оголошують мат ходом **1. g6—g7×**, хоч уся їхня армія складається з короля та пішака (діаграма 16).

Слабенького пішака бояться сильні фігури, йому ж не страшно загинути під час розміну.

Маленький дерев'яний солдат безстрашно йде тільки вперед. Великий шахіст минулого Філідор назвав пішаків «душею шахової гри».

Діагр. 17



Розберіть самостійно позицію на діаграмі 17. Намагайтеся знайти хід, який дасть можливість білим, що обороняються, стати сильними й атакувати. Проаналізуйте наслідки цього ходу.

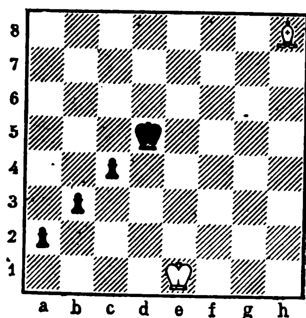
Урок № 6. «ЗДІБНОСТІ» ФІГУР
(продовження)

СЛОН дорівнює приблизно трьом пішакам. Міняти слона за два пішаки невигідно. Слон — дальнобійна фігура. Перебуваючи на відстані, він може затримати «піхоту», не пускати її вперед.

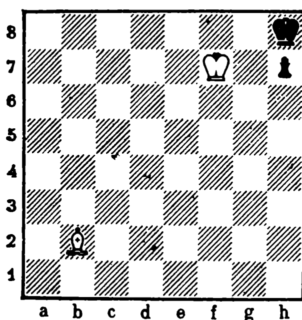
Слон затримав пішаковий ланцюг (діаграма 18).

Слон може оголосити мат здалеку. Чорному королю шах і мат (діаграма 19).

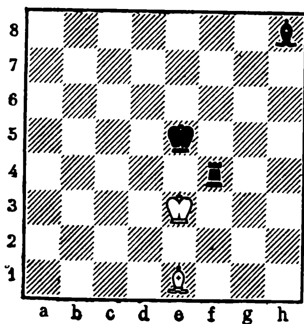
Діагр. 18



Діагр. 19



Діагр. 20



Знаходячись посередині шахівниці, слон обстрілює 13 полів. Порахуйте, скільки полів він обстрілює, коли стоїть на краю шахівниці?

Цінна якість слона — здатність зв'язувати ворожі фігури по діагоналі. На діаграмі 20 ходом **1. Ce1—g3** білий слон зв'язує туру. Вона не може відійти — за нею король.

Можливий і хід білих — **1. Ce1—c3+**. Чорний король

мусить відійти, і тоді слон поб'є слона. Це подвійний напад — на короля та слона. Шахісти в таких випадках говорять: подвійний удар.

ТРИ ВПРАВИ

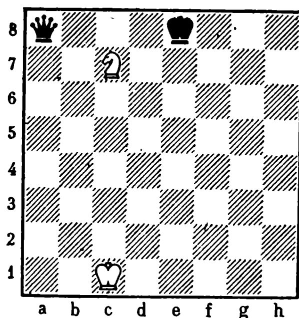
1) Розставте позицію: білі Крс3, Се8; чорні — Кра3, пішаки d6, e5, f4, g3, h2. Хід білих. Чи можуть вони не пустити вперед чорних пішаків?

2) Білі — Крс1, Cd2, пішак b2; чорні Крh8, Фе5. Чи можна зв'язати ферзя?

3) Білі — Кре3, Се1; чорні — Кре5, Td4, Ch8. Хід білих. Зв'яжіть туру.

Подвійних ударів здатен завдавати не лише слон. Нам уже відома вилка, яку може робити пішак. Цю ж здатність має і кінь. На діаграмі 21 — приклад подвійного удару коня. Кінь оголосив шах й одночасно вчинив напад на ферзя. Це вилка коня.

Діагр. 21



КІНЬ своєю силою приблизно дорівнює слону, хоч якості цих фігур різко відмінні. Слону доступні поля лише одного кольору, а кінь стрибає з білого поля обов'язково на чорне, а з чорного на біле.

Спробуйте перевести коня на сусіднє поле. Для цього потрібно зробити три ходи. Як бачите, кінь не дуже спритний.

Стоячи в центрі шахівниці, кінь контролює вісім полів, а в кутку — лише два. Отже, кінь у кутку набагато слабший.

Від шахістів-початківців кінь вимагає особливої уваги. Стежте за кіньми, з ними слід бути пильними. Пішакову вилку помітити легко, а вилка коня набагато підступніша.

Ось вправи для «кавалериста».

1) Білі — Крс1, Кd5; чорні — Кре8, Фа8.
2) Білі — Крс1, Кf3; чорні — Крh3, Те2.
3) Білі — Крс5, Кс2; чорні — Крd3, Tg2.

У цих вправах хід білих. Зробіть вилку конем, розставивши по черзі кожну з позицій. У вправах 4 й 5 також хід білих. Можна оголосити мат конем. Знайдіть його.

4) Білі — Крf8, Ке5; чорні — Крh8, Тh7.

5) Білі — Крс1, Кd5; чорні — Кра8, Фа7, Тb8, Сb7.

У п'ятій вправі чорний король гине через те, що його ж захисники не дають йому втекти від нападу коня. Такий мат конем називається спертим матом.

Урок № 7. «ЗДІБНОСТІ» ФІГУР (продовження)

ТУРА сильніша за слона й коня. Її ціна — приблизно п'ять пішаків. Тура — фігура дальнобійна і швидкісна. Вона за один хід переміщується з одного краю шахівниці на другий і може вражати здалеку. Тура має цікаву особливість — кількість полів, які вона обстрілює, не залежить від її розміщення: чи з кутка, чи з середини — все одно під обстрілом чотирнадцять полів. Перевірте це.

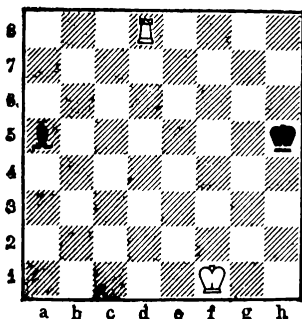
Тура здатна зв'язувати фігури і пішаків по вертикалі й по горизонталі. Ось приклад зв'язування по вертикалі: поставте білого короля на f1, туру на а1; чорного короля на е8, а коня — на е5. Білі грають 1. Та1—е1. Кінь не може просуватися, а король не встигає його захистити. У наступному ході тура поб'є коня. Аналогічна зв'язка можлива і по горизонталі.

Придумайте подібну позицію самі.

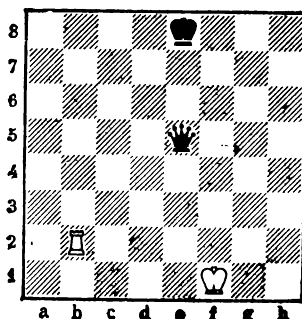
Тепер розберемо подвійний удар тури. Діаграма 22. Хід білих. Тура може оголосити шах королю й одночасно напасти на слона — **1. Тd8—d5+**.

На діаграмі 23 тура може зв'язати по вертикалі ферзя. А ферзь сильніший за туру, отже дуже вигідно зв'язати ферзя — **1. Тb2—е2.**

Діагр. 22



Діагр. 23

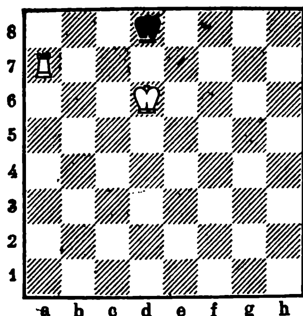


На діаграмі 24 хід білих. Вони можуть оголосити шах і мат. Ви бачите цю можливість?

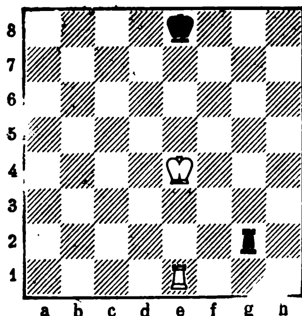
Тура спільно з королем легко може заматувати самотнього короля суперника — 1. Та7—а8X. Невдовзі ми навчимося цьому.

На діаграмі 25 хід білих. Що зробили б ви? Найкращий хід 1. Кре4—f3+ — король затуляв свою туру, а коли відійшов убік, відкрив їй дорогу. Шахісти називають цей прийом відкритим шахом. Чорний король змушений рятуватися від шаха, а чорна тура гине.

Діагр. 24

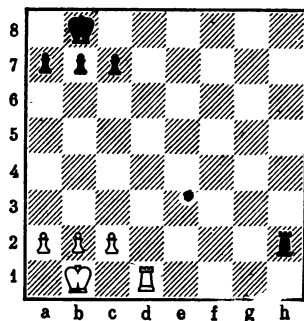


Діагр. 25



На діаграмі 26 хід білих. Вони можуть оголосити мат за один хід. Знайдіть його. Мат виник через те, що чорному королю не дають утекти його ж пішаки. Така ситуація дуже часто трапляється в шахових партіях.

Діагр. 26



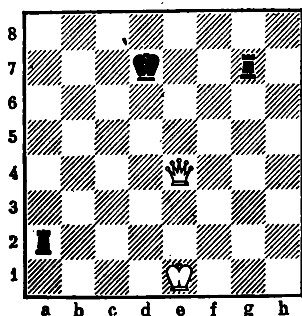
Урок № 8. «ЗДІБНОСТІ» ФІГУР
(продовження)

ФЕРЗЬ найсильніший у шаховому королівстві. Хід ферзя універсальний. Він легко може дібрати ключ до будь-якої фігури, скористатися її слабістю. Туру можна

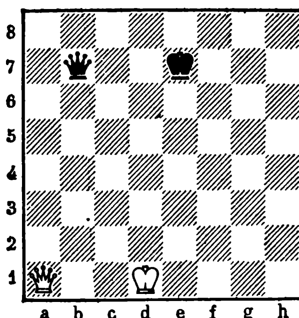
зв'язати ферзем по діагоналі, слона — по вертикалі. Зручніше, ніж будь-якою іншою фігурою, завдавати подвійні удари ферзем. Особливо лютує ферзь, коли сили суперника розкидані на шахівниці. Ворожого ферзя боїться король — ферзь найгрізніша матуюча фігура. Уся армія пішаків ледве дорівнює вартості ферзя.

На діаграмі 27 хід білих, вони можуть виграти на вибір будь-яку туру: **1. Фе4—d4+**, король мусить відійти, і гине тура на g7. Або **1. Фе5—d5+**, і гине тура на а2.

Діагр. 27



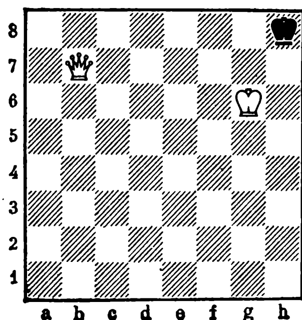
Діагр. 28



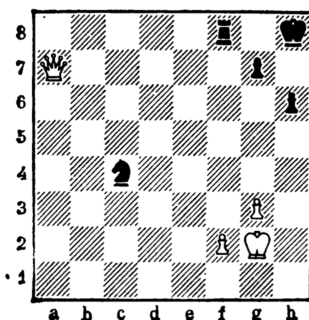
Діаграма 28. Під час ходу білих вони можуть виграти ферзя — **1. Фа1—g7+**. Якби був хід чорних, вони теж могли б виграти ферзя — **1 ... Фb7—h1+**.

Нема потреби наводити приклади успішних дій ферзя. Граючи, ви самі переконаєтесь, що ферзь — це

Діагр. 29



Діагр. 30



справжній центрофорвард шахового нападу. Він розпочинає атаки, він і закінчує їх.

Діаграма 29. Скількома способами білі можуть оголосити мат?

Діаграма 30. Завдайте подвійного удару ферзем.

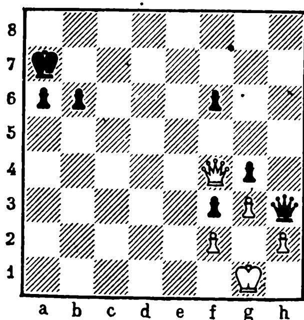
Відомий математик Гаусс довів, що є 92 варіанти розміщення на шахівниці восьми ферзів, щоб вони не били один одного. Спробуйте знайти декілька таких розміщень.

Урок № 9. ЩО ТАКЕ ВІЧНИЙ ШАХ І ПАТ

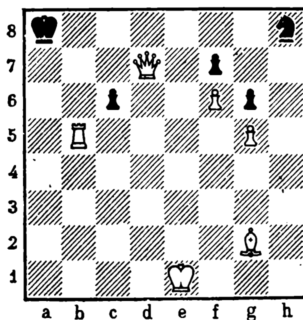
Не завжди гра завершується перемогою одного з суперників. Якщо на шахівниці залишаться тільки королі, то вони не зможуть вчинити напад один на одного, і буде нічия.

На діаграмі 31 інший випадок нічиєї — вічний шах. Хід білих. Їм загрожує мат, але вони врятовуються: **1. Фf4—c7+Кра7—a8 2. Фc7—c8+Кра8—a7 3. Фc8—c7+**. І білі можуть шахувати вічно. Нічия вічним шахом.

Діагр. 31



Діагр. 32



Діаграма 32. Хід чорних. Вони не можуть піти так, щоб їхній король не потрапив під бій. Це пат, чудовий спосіб нічиєї, коли король слабкої сторони опиняється на крок від плахи, але в останню мить рятується від страти.

Здається, що відмінність між матом і патом невелика, проте мата без шаха не буває. Намагайтесь оголоси-

ти мат, але стережіться пата! Мат — це перемога, а пат — лише нічия.

Залишилось ознайомитися ще з двома правилами, а точніше — з винятками з правил. Ідеться про рокіровку й про взяття на проході. Почнемо по порядку.

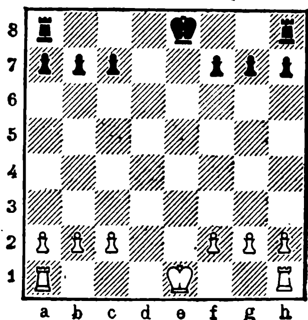
Ми знаємо, що за один хід пересувається одна фігура. Разом з тим один раз протягом партії як білим, так і чорним дозволяється подвійний хід — рокіровка. У цьому випадку одночасно пересуваються король і тура. Рокіровка — це евакуація короля в тил з небезпечного центрального району. Подивіться, як це робиться.

На діаграмі 33 в нижній половині король і тура стоять на своїх початкових місцях. Хід білих. Вони можуть рокіруватися в довгу й коротку сторони. Яка із сторін довша, легко визначити на око. Рокіровку виконують так: король переставляється на два поля в напрямку до тури, після чого тура переходить через нього. І все за один хід. Коротка рокіровка записується «0—0», а довга — «0—0—0». На діаграмі, яку ми розглядаємо, король стоїть на e1, тура на h1, а після короткої рокіровки король стоятиме на g1, тура — на f1. Після довгої рокіровки король опиниться на c1, а тура на d1. Такі самі можливості має і чорний король.

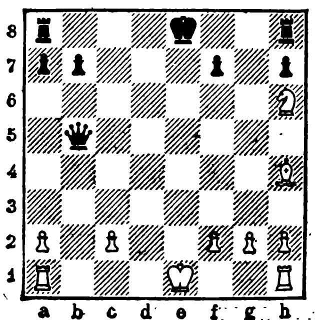
Рокірувати в партії можна не завжди. Існують заборони: 1) коли король і тура до цього вже пересувались; 2) якщо королю оголошено шах; 3) якщо одна з цих двох фігур після рокіровки опиниться під ударом.

Діаграма 34. Чи можуть чорні рокірувати в коротку сторону? Ні! При цьому король потрапляє під удар коня.

Діагр. 33



Діагр. 34

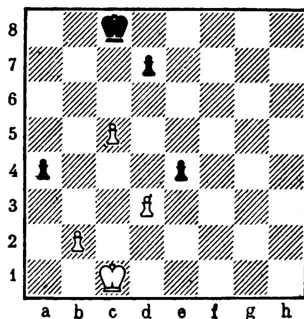


А в довгу? Ні! Король мусить пройти через поле d8, яке обстрілюється слоном, а «його величності» забороняється не тільки ставати під вогонь, але й бігати через поле, що обстрілюється. Припустімо, що хід білих. Дайте відповіді на ті самі питання.

Останнє з шахових правил — взяття на проході.

На діаграмі 35 білі можуть з початкового положення зробити хід пішаком b2 на два поля. Рушили — **1. b2—b4.** Тим часом чорний пішак цілився на поле b3. Виявляється, перебіжка під вогнем для пішака небезпечна. Чорні мають право побити його «на проході». Знявши білого пішака з шахівниці поставити свого на поле b3, це й значить побити «на проході»: білі ніби посунули свого пішака вперед на одне поле.

Діагр. 35



Запам'ятайте: на проході пішака б'є тільки пішак. Зробив суперник «довгий» хід пішаком — маєш право його взяти, не скористався цим правом зразу — втратив можливість побити пішака.

Повернемось до діаграми 35. Якщо білі грають під час свого ходу 1. d3—d4, то чорні не можуть відповісти 1 ... e4 : d3, адже білі не проходили поле d3 — тобто не можна брати «на проході». Якщо хід чорних і вони грають 1 ... d7—d5, білі можуть відповісти 2. c5 : d6.

Тепер вам відомі всі правила гри. Можете зіграти свою першу партію. Запам'ятайте, що практична гра — найкраща школа вдосконалення. Не поспішайте відразу змагатися з сильним партнером. Добре, якщо ваш суперник приблизно дорівнюватиме вам силою.

Для зручності читання наступних уроків потрібно добре опанувати шахову нотацію. Повправляйтеся, розберіть такі маленькі партії.

А) 1. e2—e4 e7—e5 2. Фd1—h5 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Kg8—f6??

Знаком питання прийнято позначати невдалий хід, двома знаками питання — дуже поганий, хід, що веде до

програшу. Чорні не бачать загрози партнера і дістають мат — **4. Фh5 : f7×.**

Цей мат справедливо називають «дитячим».

До речі, ви не забули, що знак «:» означає взяття?

Б) 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 d7—d6 3. Cf1—c4 Cc8—g4 4. c2—c3 Kb8—c6 5. Фd1—b3 Cg4 : f3?? 6. Cc4 : f7+ Kpe8—e7 7. Фb3—e6×.

В) 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Kc6—d4 4. Kf3 : e5? Фd8—g5 5. Ke5 : f7??

Веде до програшу. Найсильніший тут 5. C : f7 Kpd8 6. 0—0, віддаючи фігуру за два пішаки.

5... Фg5 : g2 6. Th1—f1 Фg2 : e4+ 7. Cc4—e2 Kd4—f3×.

Г) 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kg8—f6 3. Cf1—c4 Kf6 : e4 4. Kb1—c3 Ke4 : c3 5. d2 : c3 d7—d6 6. 0—0 Cc8—g4?? 7. Kf3 : e5! (Знаком оклику позначають вдалий хід, двома знаками оклику — дуже сильний хід) **7 ... Cg4 : d1 8. Cc4 : f7+ Kpe8—e7 9. Cc1—g5×.**

Д) 1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5 : f4 3. Cf1—c4 Kb8—c6 4. Kg1—f3 g7—g5 5. h2—h4 f7—f6? 6. Kf3 : g5 f6 : g5 7. Фd1—h5+Kpe8—e7 8. Фh5—f7+Kpe7—d6 9. e4—e5+! Kpd6 : e5 10. Фf7—d5+ Kpe5—f6 11. Фd5 : g5×.

Урок № 10. МАТ ФЕРЗЕМ

Припустимо, вашого суперника переслідують невдачі, він розгубив усю свою армію, врятувався сам король. А у вас залишилась найсильніша фігура — ферзь. Святкувати перемогу рано. Потрібно оголосити мат. Ферзь — сильний, але один дати мат він не може. Його повинен підтримувати король. А короля суперника слід заганяти на самий край шахівниці.

Спробуємо здійснити цей план. Діаграма 36. **1. Фh8—f6 Kpe4—d5 2. Фf6—e7 Kpd5—d4 3. Фe7—e6.**

Король чорних ніяк не може напасти на ферзя. Він відступає без бою, але впирається.

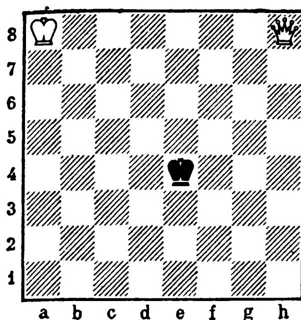
3 ... Kpd4—c5 4. Фe6—d7 Kpc5—c4 5. Фd7—d6 Kpc4—d5 6. Фd6—c7 Kpb5—b4 7. Фc7—c6 Kpb4—b3 8. Фc6—c5 Kpb3—b2 9. Фc5—c4.

Край шахівниці вже близько!

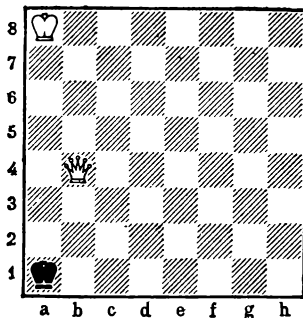
9... Kpb2—b1 10. Фc4—c3 Kpb1—a2 11. Фc3—b4 Kpa2—a1.

Увага. Відтіснення закінчено. Вже час підводити ко-

Діагр. 36



Діагр. 37



роля. Діаграма 37. Ще один крок ферзем — 12. Фb4—b3??, і білі можуть кричати не ура, а караул, чорному королю нема куди ходити. Але шах не оголошено. Отже, пат. Нічия!

12. Кра8—b7 Кра1—а2 13. Крb7—с6 Кра2—а1 14. Крс6—с5 Кра1—а2 15. Крс5—с4 Кра2—а1 16. Крс4—с3 Кра1—а2 17. Фb4—b2Х.

Ферзь сам відганяє короля суперника на край шахівниці. Та якщо ферзю в цьому допомагає й король, мат досягається ще швидше. Повправляйтесь у цьому самі. Пам'ятайте про пат!

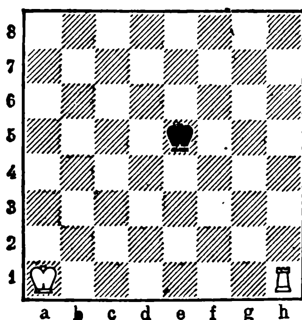
ВПРАВИ

1. Білі — Крd6, Фd5. Чорні — Крd8. Розставте це положення на шахівниці й дайте відповідь: скількома способами можна оголосити мат за один хід?
2. Білі — Крс5, Фh7. Чорні — Крd8. Як дати мат за два ходи?
3. Білі — Крb6, Фb1. Чорні — Крb8. Як дати мат за два ходи? (Є вісім варіантів).
4. Білі — Крd4, Фа1. Чорні — Крd7. Як дати мат не пізніше четвертого ходу?

Урок № 11. МАТ ТУРОЮ

Діаграма 38. Метод виграшу зрозумілий — короля треба загнати на край шахівниці. Спробуйте це зробити однією турою.

Діагр. 38



1. Th1—h4 Kpe5—d5 2. Th4—f4 Kpd5—e5 3. Tf4—c4 Kpe5—d5 4. Tc4—f4 Kpd5—e5.

Не виходить. Король не хоче йти з центру. Так, однією турою відтіснити короля неможливо.

Тепер спробуємо ще раз і посунемо вперед короля.

1. Kpa1—b2 Kpe5—d5 2. Kpb2—c3 Kpd5—e5 3. Kpc3—d3 Kpe5—d5 4. Th1—h5+.

Прекрасний хід. Коли королі стоять один проти одного, шах турою обов'язково веде до відтіснення. Радимо запам'ятати цей прийом: він повториться ще не раз.

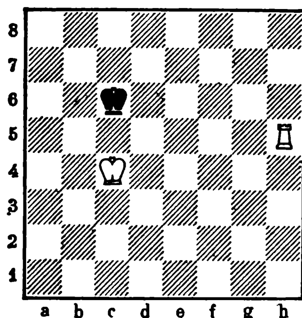
4 ... Kpd5—d6 5. Kpd3—e4 Kpd6—c6.

Чорні намагаються хитрувати. Адже на 5 ... Kpe6 ми знову дамо шах і відженемо короля.

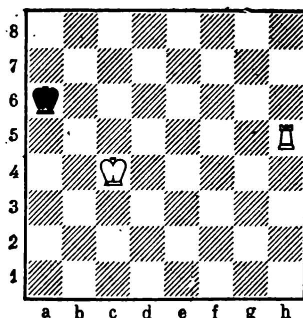
6. Kpe4—d4 Kpc6—b6 7. Kpd4—c4 Kpb6—c6.

Чудово! Ми все ж таки змусили короля чорних стати навпроти нашого короля. Інакше після 7 ... Kpa6 8. Tb5 він одразу опиняється на краю шахівниці. Діаграма 39.

Діагр. 39



Діагр. 40



8. Th5—h6+ Kpc6—d7 9. Kpc4—c5 Kpd7—e7 10. Kpc5—d5 Kpe7—f7 11. Kpd5—e5 Kpf7—e7.

Після 11 ... Kpg7 12. Tf6 король чорних затиснутий у кутку.

12. Th6—h7+ Kpe7—d8 13. Kpe5—e6 Kpd8—c8.

На 13 ... Kpe8 ми даємо мат ходом 14. Th8×.

14. Kpe6—d6 Kpc8—b8 15. Kpd6—c6 Kpb8—a8 16. Kpc6—b6 Kpa8—b8.

Тріумф плану білих! Який би опір не чинив король чорних, він змушений стати перед королем білих і перед смертю «глянути» йому в очі.

17. Th7—h8X.

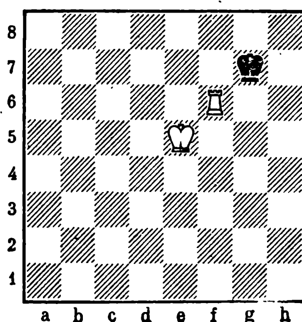
А тепер подивіться на цю позицію. Діаграма 40.

Вона могла виникнути на сьомому ході, якби чорні спробували уникнути протистояння королів. Тоді ходом **8. Th5—b5** ми притиснули б його до «бортика». Далі могло статися **8 ... Kpa6—a7 9. Kpc4—c5 Kpa7—a6 10. Kpc5—c6 Kpa6—a7 11. Kpc6—c7 Kpa7—a6.**

Тепер будь-який очікувальний хід турою по горизонталі від c5 до h5 веде до мата таким ходом — на **12 ... Kpa6—a7 13. Th5—a5X.**

Ось ще одна позиція. Діаграма 41.

Діагр. 41



Вона могла утворитися на одинадцятому ході. Король затиснутий у кутку. Лишилося небагато. **12... Kpg7—h7 13. Kpe5—e6 Kph7—g7 14. Kpe6—e7 Kpg7—h8 15. Kpe7—f7 Kph8—h7 16. T** — будь-який хід по шостій горизонталі від f6 до a6. **Kph7—h8 17. Th6X.**

Тепер спробуйте виконати вправи. Скрізь хід білих.

Білі — Kpd6, Td5; чорні — Kpc8.

Мат за 2 ходи.

Білі — Kpf5, Tf1; чорні — Kpg8.

Мат за 2 ходи.

Білі — Kpe7, Ta7; чорні — Kph7.

Мат за 3 ходи.

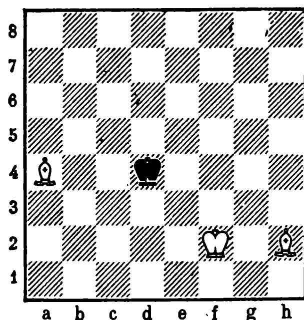
Білі — Kpe2, Ta1; чорні — Kpg2.

Мат за 4 ходи.

Урок № 12. МАТ ДВОМА СЛОНАМИ

Від одного слона королю дуже легко втекти. Якщо слон ходить по чорних полях — король гуляє по білих і всміхається. Та якщо слони виконують цю роботу спільно, королю не до сміху.

Діагр. 42



Діаграма 42. Варто білим піти **1. Са4—с6**, і половина шахівниці стає недоступною королю. Діагоналі h2—b8 та h1—а8, що прострілюються слонами, як глибокий яр, розрізали шахівницю.

План білих стандартний: тіснити короля суперника до краю шахівниці, але з'явилася нова деталь — треба заганяти його в куток. У полюванні беруть участь усі сили білих.

1... Крd4—с5 2. Сс6—f3 Крс5—d4 3. Ch2—d6 Крd4—d3 4. Cd6—c5. Перше досягнення — життєвий простір чорних зменшився.

4... Крd3—с4 5. Сс5—е3 Крс4—d3 6. Cf3—d5 Крd3—с3 7. Крf2—е2 Крс3—b4 8. Кре2—d3 Крb4—b5 9. Крd3—с3 Крb5—а6. Чорні сподіваються на пат після 10. Крс3—b4. Але ці хитрощі ми добре знаємо, і пата не буде!.

10. Крс3—с4! Кра6—а5 11. Cd5—b7 Кра5—а4 12. Се3—d2 Кра4—а3.

Під конвоєм слонів король прямує в куток.

13. Cb7—f3 Кра3—а4 14. Cf3—d1+ Кра4—а3 15. Крс4—с3 Кра3—а2 16. Cd2—c1, у короля зосталося лише три поля.

16... Кра2—b1 17. Крс3—d2 Крb1—а2 18. Крb2—с2 Кра2—а1 19. Cd1—е2 Кра1—а2 20. Се2—с4+ Кра2—а1 21. Сс1—b2×.

Як бачите, мат двома слонами досягається легко. Вирішальна умова успіху: дружні дії всіх білих фігур.

ВПРАВИ

1) Білі — Крb6, Cf6, Cg6; чорні — Крс8. Білі починають і дають мат за три ходи (в інших вправах також починають білі).

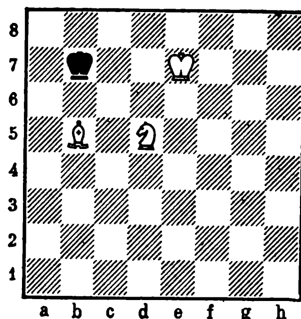
2) Білі — Крf6, Cd3, Ch6; чорні — Крh8. Мат за три ходи.

3) Білі — Крf6, Се5, Се6; чорні — Крh7. Мат за чотири ходи.

4) Білі — Крс5, Cb5, Cd4; чорні — Кра7. Мат за п'ять ходів.

Коли ж у вас залишились тільки кінь та слон, на вас чекають великі труднощі. Кінь силою приблизно дорівнює слону, проте керувати двома слонами зручніше, ніж конем і слоном, бо вони мають різну вдачу. Щоб вправно відтіснити конем та слоном короля, потрібний досвід. Не журіться, він прийде. Зараз ми подивимось, як матується король, загнаний у куток. Обов'язкова умова успіху: мат можна дати лише в кутку кольору слона (білопільний слон матує в кутках a8 та h1, чорнопільний — в a1 та h8).

Діагр. 43



Діаграма 43. Хід білих.

1. Kpe7—d7 Kpb7—b8 2. Cb5—a6. Керувати слоном ми вміємо. Разом з королем він обмежує поле діяльності короля суперника.

2... Kpb8—a7 3. Ca6—c8 Kpa7—b8 4. Kd5—e7. Перед вирішальним стрибком уперед кінь відходить назад. З цією ж метою можливо було 4. Kd5—b4.

4... Kpb8—a7 5. Kpd7—c7 Kpb7—a8 6. Cc8—b7+ Kpa8—a7 і на вибір або **7. Ke7—c6**, або **7. Ke7—c8** мат. Як бачите, мат у потрібному кутку дається так само, як і двома слонами.

ВПРАВИ

1) Білі — Kpf7, Cf8, Kf3; чорні — Kph7. Мат за два ходи.

2) Білі — Kpf2, Ce2, Ke1; чорні — Kph2. Мат за три ходи.

3) Білі — Kpg6, Ch2, Kg4; чорні — Kph8. Мат за три ходи.

4) Білі — Kpc7, Cc4, Kc6; чорні — Kpa8. Мат за три ходи.

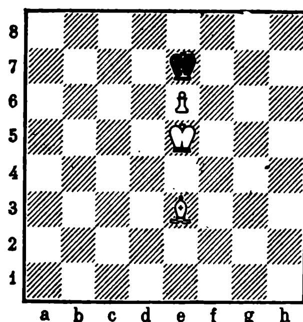
Закінчуючи розділ елементарних матів, зазначимо, що, коли проти одного короля залишаться два коні, то за умов правильного захисту мат недосяжний. Перевірте це самі.

Урок № 13. СОЛДАТ СТАЄ ГЕНЕРАЛОМ

Без довгих пояснень зрозуміло, що один слон або кінь ніколи не заматує короля. Ось якби на шахівниці лишився хоч один пішачок!

Діаграма 44. Для перемоги потрібно провести пішака у ферзі. Чорний король перешкоджає цьому, і його треба відігнати.

Діагр. 44



1. Сe3—c5+ Крe7—e8 2. e6—e7 Крe8—d7 3. Крe5—f6 Крd7—e8.

У чорного короля лише одне поле, на яке він може піти, — d7. Було б безглуздо зіграти 4. Крf6—e6, відбираючи останнє поле. Тоді пат — нічия. До перемоги веде будь-який очікувальний хід слоном, наприклад:

4. Сc5—a3 Крe8—d7 5. Крf6—f7 і потім **6. e7—e8Ф.** Тепер уже мат не за горами.

Здійснюючи очікувальний хід слоном, білі не гаяли даремно дорогого часу. Вони розв'язали важливе завдання — змусили чорних зробити невигідний хід: адже якби чорні залишалися королем на e8, то пішак не перетворився б на ферзя. Проте шаховий закон суворий: прийшла черга ходу — ходи, навіть якщо йдеш на загибель.

Слон завжди допомагає пішаку стати ферзем, але є й виняток з цього правила.

На діаграмі 45 у білих туровий пішак. Він прагне перетворитися на ферзя в білому кутку. А слон ходить по чорних полях і не може вигнати чорного короля з кутка. Перевіримо.

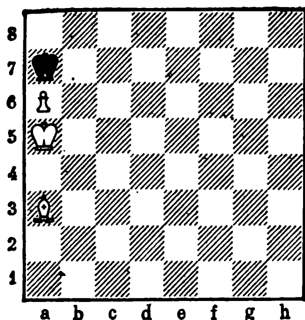
1. Сa3—c5+ Крa7—a8 2. a6—a7 Крa8—b7 3. Крa5—b5 Крb7—a8.

Цікава ситуація: відібрати у чорного короля поле b7 не можна (4. Крb5—b6 пат), а з кутка чорний король з доброї волі не піде.

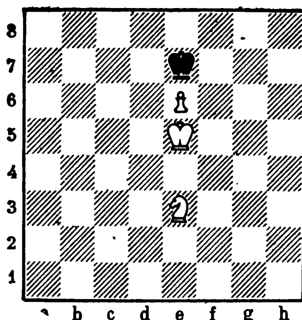
Можливо, ми поспішили рушити пішаком? Почнемо знову:

1. Сa3—c5+ Крa7—b8 2. Крa5—b6 Крb8—a8 і знову після **3. Сc5—d6** — пат.

Діагр. 45



Діагр. 46



Тепер розберемо позицію на діаграмі 46. Кінь допомагає пішаку пройти у ферзі не гірше за слона:

1. Ke3—f5+ Kpe7—e8 2. e6—e7 Kpe8—f7. 3. Kpe5—d6 Kpf7—e8 4. Kf5—g7+ Kpe8—f7 5. e7—e8Ф+.

Розберіть самостійно чотири позиції:

1) Білі — Kpg6, Ce1, пішак h5; чорні — Kpg8. Білі проводять пішака у ферзі.

2) Білі — Kpb5, Ce1, пішак a6; чорні — Kpc8. Чи можна виграти? (Ви знаєте, що в кутку король рятується. А що, коли пощастить не пустить його в куток?).

3) Білі — Kph5, Kg5, пішак h6; чорні — Kph8. Білі проводять пішака у ферзі.

4) Білі — Kpb2, Ke8, пішак b6; чорні — Kpb8. Білі виграють.

Відповіді:

(Зрозуміло, відповіді слід дивитися лише для перевірки рішення.).

1) **1. h5—h6 Kpg8—h8 2. Ce1—c3+ Kph8—g8 3. h6—h7+** і **4. h7—h8Ф+.**

2) Можна виграти, не пустивши короля в куток: **1. Ce1—g3!** і далі пішак прямує у ферзі.

3) **1. Kpg5—g6!** (Слабенько 1. h6—h7? Розберіть.) **Kph8—g8 2. h6—h7+.** Тепер на хід короля в куток мат конем **(3. Kg5—f7×).**

4) **1. Ke8—d6.** Кінь не дає чорному королю напасти на пішака, а пішак не дає напасти на коня. Чорний король змушений тупцювати з b8 на a8 і назад, білий король приходить на допомогу пішаку і забезпечує перемогу.

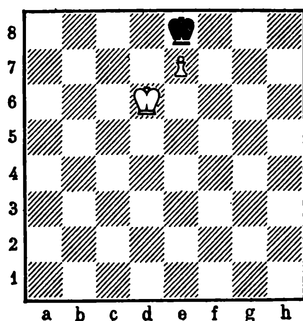
Урок № 14. ВСЬОГО ЛИШ ОДИН ПІШАК

У білих найменша перевага — один зайвий пішак. Чи стане він ферзем, чи зможуть чорні цьому перешкодити? Щоб не гадати, а швидко знайти правильну відповідь, треба знати кілька основних позицій і потім намагатися звести гру до відомої позиції.

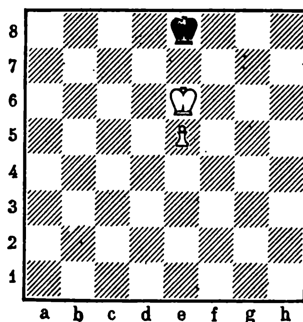
На діаграмі 47 позиція, яку ми назвемо критичною. Припустимо, черга ходити чорним. Вибору немає. **1... Кре8—f7.** Звільнилося поле перетворення пішака, потрібно встановити над ним контроль: **2. Крd6—d7!** Все гаразд, наступним ходом білий пішак стане ферзем, і перемога!

А що буде, коли в позиції на діаграмі хід білих? Щоб не втратити пішака, є лише один хід: **1. Крd6—e6,** але тоді пат, нічия.

Діагр. 47



Діагр. 48



Як бачите, в критичній ситуації право першого ходу невигідне. Отже, просуваючи пішака на сьому горизонталь, білі повинні намагатися здобути критичну позицію з ходом суперника, а чорні, захищаючись, прагнути «ввічливо» поступитися ходом білим, щоб вийшла нічия.

Засвоївши принцип критичної позиції, можна легко оцінювати різні положення, де пішак ще не пересунутий на передостанню горизонталь.

Розглянемо позицію на діаграмі 48.

Під час ходу чорних **1... Кре8—f8** білі беруть під контроль поле перетворення пішака — **2. Кре6—d7**, а далі пішак прямим ходом проходить у ферзі. Якщо король піде

1... Kpe8—d8, то станеться аналогічний маневр. Перевіримо, що трапиться під час ходу білих.

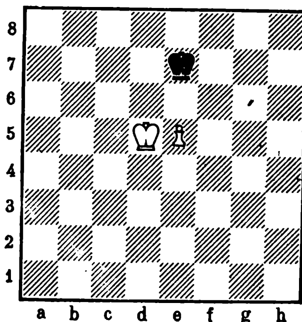
1. Kpe6—f6 Kpe8—f8. Чорні поки що не дозволяють білому королю взяти під обстріл поле e8. **2. e5—e6 Kpf8—e8 3. e6—e7,** створилася критична ситуація. Хід чорних — отже, пішак пройде у ферзі. Висновок: у розглянутій позиції виграш не залежить від черги ходу.

Розставте фігури: білий король на d6, пішак на e5; чорний король на e8. Граючи **Kpd6—e6,** білі зводять партію до попереднього прикладу й виграють. Проте, якби вони необачно посунули пішака 1. e5—e6, то після 1... Kpe8—d8 2. e6—e7 Kpf8—e8 створилася б критична позиція і хід, на жаль, білих. Неминуча нічия.

Перевірте й запам'ятайте просте правило: якщо пішак перейшов за середину шахівниці, а білий король перед пішаком, то білі завжди виграють. Це правило має виняток — пішак не повинен бути туровим.

Розберемо позицію на діаграмі 49.

Діагр. 49

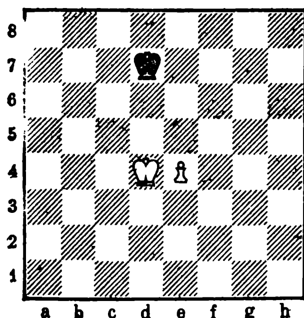


Щоб не пустити пішака у ферзі, чорні повинні захищатися точно. Передусім **1... Kpe7—d7,** не пускаючи вперед білого короля. **2. e5—e6+ Kpd7—e7 3. Kpd5—e5,** і чорний король змушений відступити на останню горизонталь. Куди? На яке поле? У його розпорядженні три дороги — f8, d8 і e8. Дві ведуть до загибелі (f8 і d8, перевірте), одна — до порятунку. **3... Kpe7—e8 4. Kpe5—d6 Kpe8—d8! 5. e6—e7+ Kpd8—e8** — критична ситуація з ходом білих — нічия.

Урок № 15. ВСЬОГО ЛИШ ОДИН ПІШАК
(продовження)

Білі на діаграмі 50 мають зайвого пішака. На минулому уроці мова йшла про пішака, який перейшов середину шахівниці, як її називають часто — демаркаційну лінію (уявна лінія, що відмежовує табір білих від табору чорних, проходить між 4-ю і 5-ю горизонталями). На діаграмі пішак ще не перейшов кордону. Ми знаємо, що, ко-

Діагр. 50



ли він перейде через кордон, а білий король при цьому буде попереду пішака, то білі переможуть. Результат боротьби на діаграмі 50 залежить від черговості ходу. Припустимо хід чорних:

1... Крd7—d6 (можна і 1... Крd7—e6, розберіть самостійно) **2. e4—e5+ Крd6—e6 3. Крd4—e4 Крe6—e7 4. Крe4—f5 Крe7—f7**, і в нас виникне знайома позиція, де гра має закінчитися внічию (нагадуємо: 5 e5—e6+ Крf7—e8 6. Крf5—f6 Крe8—f8 7. e6—e7+ Крf8—e8 і нічия).

Тепер поновимо на шахівниці позицію з діаграми 50, припустимо, хід білих. До перемоги веде таке продовження: **1. Крd4—d5! Крd7—e7 2. Крd5—e5!** Ми позначали ходи королем знаками оклику, як дуже вдалі, через те що білий король, стаючи навпроти чорного короля, змушує суперника піти вбік — **2... Крe7—d7 3. Крe5—f6!** Білий король зайняв поле перед пішаком, і можна спокійно просунути його вперед, бо це веде до перемоги.

Та якби білі під час першого ходу не поставили свого короля проти його чорного суперника, а зіграли прямо 1. Крd4—e5, вийшла б нічия: 1... Крd7—e7 2. Крe5—d5 Крe7—d7. Тепер не можна посувати пішака — не буде змоги пройти королем уперед. Не можна й просто пройти королем уперед — не дає чорний король. В результаті — нічия.

Ми розглянули, як проходить уперед центральний пішак. Майже так само проходять і інші пішаки, окрім крайніх, турових. Туровий пішак має менше шансів стати ферзем, ніж його соратники. Варто королю тієї сторони, що захищається, зайняти поле перетворення турового пішака, кут шахівниці, і його не проженеш, а просування пішака вперед веде до пата. Перевірте це самі.

Проаналізуйте самостійно такі приклади:

1) Білі — Крe5, п. e6; чорні — Крc8.

Білі починають і виграють.

2) Білі — Крc5, п. d6; чорні — Крb8.

Білі починають і виграють.

3) Білі — Кре5, п. е6; чорні — Кре7.
Хід чорних, вони досягають нічиєї.
4) Білі — Кра8, п. а6; чорні — Крс5.
Хід чорних, вони досягають нічиєї.

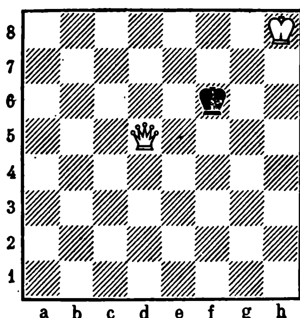
Урок № 16. КОНТРОЛЬНА РОБОТА

На попередніх заняттях ми розповіли вам правила гри. Ви дізналися, як ходять фігури, як заматувати одинокого короля, як провести пішака у ферзі. Тепер перевірте, як ви опанували матеріал. Запитань буде тринадцять.

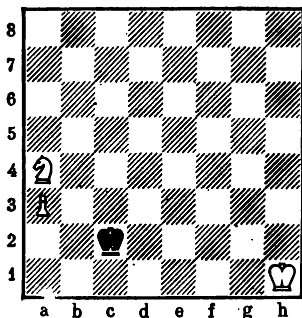
1. Скільки потрібно ходів, щоб потрапити конем з поля a1 в інші три кутки й повернутися назад?

2. Хід білих. За скільки ходів дається мат. Скількома способами? Діаграма 51.

Діагр. 51



Діагр. 52



3. Хід білих. Як ви думаєте, чи можна в такій позиції розраховувати на перемогу? Діаграма 52.

4. Хід чорних. Чи можуть вони врятуватися від поразки? Діаграма 53.

5. Хід білих. Чи можна виграти? Яким чином? Діаграма 54.

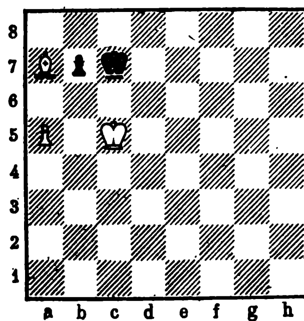
6. У цьому положенні також хід білих. Чи можна виграти? Яким чином? Діаграма 55.

7. Хід білих. Чи можуть вони виграти? Діаграма 56.

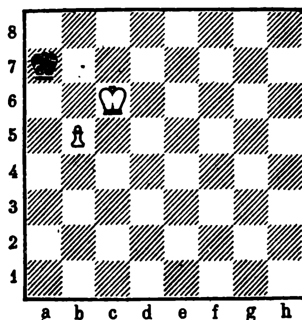
8. Хід білих. Як закінчиться партія? Діаграма 57.

9. Ви вже знаєте, що мат найлегше здійснити на краю шахівниці, де король обмежений у своїх діях. Король чорних уже перебуває в критичній зоні. Лишилося завдати вирішального удару. Діаграма 58.

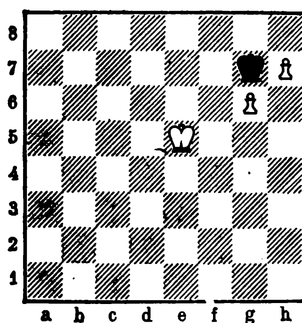
Діагр. 53



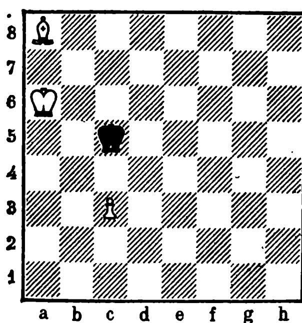
Діагр. 54



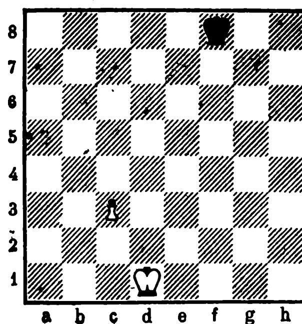
Діагр. 55



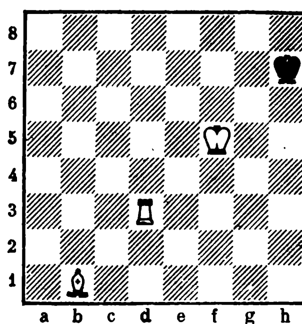
Діагр. 56



Діагр. 57

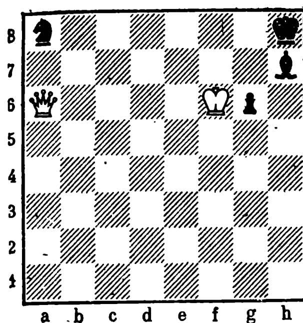


Діагр. 58



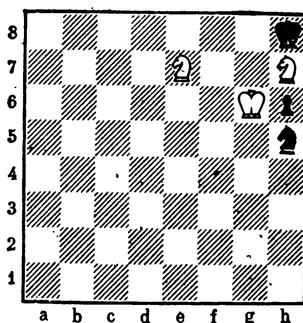
Хід білих.
Мат за два ходи

Діагр. 59



Хід білих

Діагр. 60



Мат за два ходи

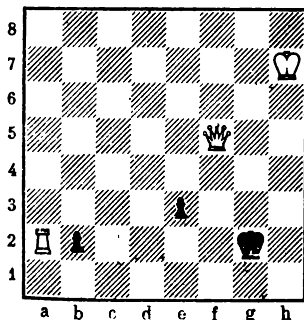
10. Дати мат за три ходи тут неважко, але завдання — мат дати на хід раніше — змусить вас попрацювати. Діаграма 59.

11. Два коні не дають мат одинокому королю. Проте, коли в суперника є ще фігури чи пішаки, мат можливий. Король чорних уже в кутку, спробуйте його заматувати. Діаграма 60.

12. Білі мають велику перевагу в силі. Ваше завдання дати мат найкоротшим способом. Діаграма 61.

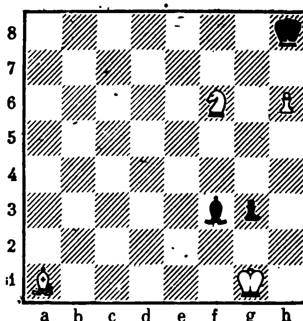
13. У перший момент завдання може викликати здивування. А чи не можна дати мат швидше? Але не поспішайте з висновками. Діаграма 62.

Діагр. 61



Хід білих.
Мат за три ходи

Діагр. 62



Хід білих.
Мат за п'ять ходів

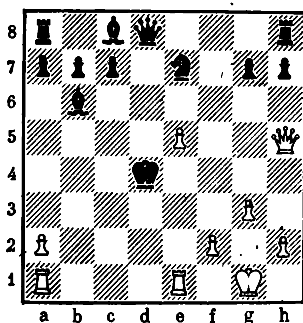
Урок № 17. ПІШАКИ — ОХОРОНА КОРОЛЯ

У початковому положенні король, як і всі інші фігури, прикритий шеренгою пішаків. Та потрібно дати вихід фігурам, для цього виводять наперед пішаків. Краще просувати центральних пішаків. Однак при цьому відкривається король. Коли на шахівниці багато фігур, а отже, й багато небезпеки для короля, він не повинен іти в бій і ставати попереду піхоти. На нього відразу посиплються удари.

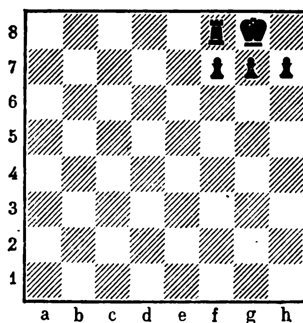
Заматувати короля, який стоїть у центрі шахівниці й не прикритий пішаками чи фігурами, — завдання неважке. Розглянемо характерний приклад.

Одинокий король, без свити, вийшов прямо в центр шахівниці. Можна подумати, що він дивується власній хоробрості й одночасно тремтить від страху, дивлячись на ворожий табір. Правда, він такий «сміливий» не з власної волі. Змусили його білі. На це вони не пошкодували три фігури, а зараз швидко з ним розправляться. Діаграма 63.

Діагр. 63



Діагр. 64



1. Ta1—c1. Тепер тільки вузенька смужка шахівниці доступна чорному королю. Загрожує хід 2. Фh5—d1×. Він намагається втекти: **1... Kpd4—d5.** Тоді **2. e5—e6+ Ke7—f5** (На 2... Kpd6 йде 3. Фe5×) **3. Фh5 : f5+ Kpd5—d6 4. Te1—d1+ Kpd6—e7 5. Фf5—f7×.**

Не допоможе і 1... Cc8—f5 з-за 2. Фh5—h4+ Kpd4—d5 3. Фc4×.

Здебільшого, поки не розміняно більшості фігур, королі ховаються за надійним заслоном пішаків, де-небудь

збоку від головних подій, що розгортаються на шахівниці. Для цього користуються правилом рокіровки, відводять короля з центру під захист пішаків і тур.

Запам'ятайте: рокіровка полегшує захист, але не гарантує безпеки королівській персоні. Король, прикритий пішаками і фігурами, також може зазнати нападу.

Часто партії закінчуються при великій кількості фігур на шахівниці матом королю. Ще частіше трапляється, що, хоч мат у ході гри не був оголошений, але, як кажуть, мотиви мата визначали хід боротьби.

На діаграмі 64 перед нами звичайна позиція чорного короля, який рокірував у коротку сторону. Ця фортеця може бути атакована різними способами. Атакувати як мінімум можна двома фігурами. Ми розглянемо можливі схеми атаки позиції рокіровки двома фігурами — ферзем і слоном, ферзем і пішаком і т. д.

Поставте в позиції на діаграмі ферзя білих на g5, а пішака білих на f5. Ось одна з можливих схем атаки. Нехай вас не бентежить відсутність білого короля. Це не позиція з партії, а схема. На ній показано лише фігури, що завдають останнього вирішального удару. Білі грають **1. f5—f6.** Пішак g7 атакований двічі, загрожує 2. Фg5 : g7╳. Доводиться грати **1... g7—g6,** відкриваючи ворота. Але тоді йде **2. Фg5—h6,** і фортеця чорних стала для короля в'язницею. Він нікуди втекти не може й після **3. Фh6—g7** дістає мат.

Урок № 18. **ТИПОВІ МАТОВІ ФІНАЛИ**

Нерідко вдається добитися мата і в середині партії, як прийнято говорити, матовою атакою.

На діаграмах 65—68 — схеми матових фіналів. Не зважайте на те, що немає білого короля.

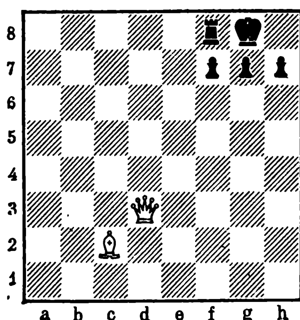
Розставте на вашій шахівниці схему 65. І без підказки ви легко віднайдете мат — **1. Фd3 : h7**╳. Ферзь увірвався в покої чорного короля під захистом свого слона. Він міг би дати мат і не тільки по діагоналі, а, наприклад, з поля h3. Якби був хід чорних, то вони перешкоджали б матовій загрозі: **1... g7—g6** або **1... f7—f5,** і шлях на поле h7 для білого ферзя закритий. Якщо ферзь стоїть на h3, а не на d3, то під час ходу чорних від мата можна врятуватися і ходом 1... h7—h6. Захисні ходи чорних розладнують подвійний напад білих фігур на поле h7.

На діаграмі 66 до мата веде хід **1. Фg3 : g7.** Захист під час ходу чорних — **1... g7—g6.**

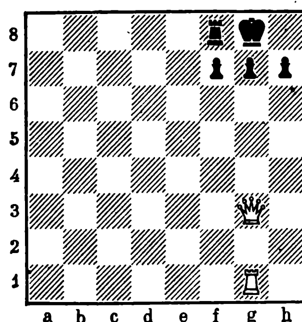
На діаграмі 67 від ходу **1. Фh4 : h7** чорні можуть захиститися так: **1... h7—h6.**

На діаграмі 68 приклад нападу на короля не лобовим ударом, а з флангу: **1. Те2—е8+ Тd8 : е8 2. Те1 : е8×.** Один з нападаючих загинув, але при цьому знищив захисника короля, другий досяг успіху. Чорні пішаки перешкоджають своєму королю втекти. Відома вже нам ситуація, коли королівський замок перетворюється на в'язницю для його господаря. Якби в цьому прикладі хід мали чорні, вони уникнули б мата по восьмій горизонталі, відчинивши собі «кватирку» — посунувши вперед будь-якого пішака. Становище короля відразу б поліпшилося.

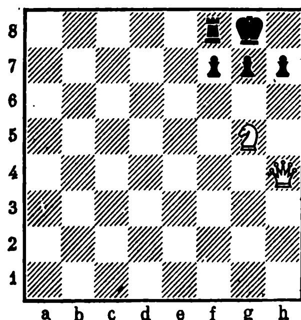
Діагр. 65



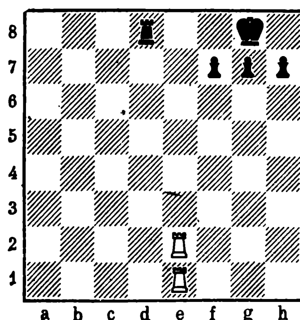
Діагр. 66



Діагр. 67



Діагр. 68



Часто партії закінчуються матом по восьмій (для білих по першій) горизонталі, і напрошується думка: а чи не краще заздалегідь «відчиняти кватирку»? Ні, ні в якому разі! Але про це ми розповімо на наступному уроці.

Спільними зусиллями ферзя зі слоном чи турою, конем чи пішаком було переможно завершено безліч партій.

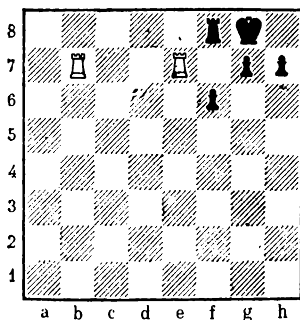
Урок № 19. ТИПОВІ МАТОВІ ФІНАЛИ
ПРОДОВЖЕННЯ

Продовжуємо вивчати схеми прикінцевого матового удару.

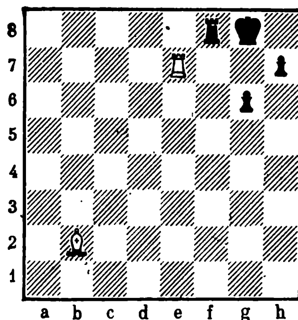
Діаграма 69. Чорні відчинили «кватирку» (пішак на f6), і білі вриваються до замку короля з флангу: **1. Те7 : g7+ Крg8—h8 2. Tg7 : h7+ Крh8—g8 3. Tb7—g7×**. Дві тури на передостанній горизонталі давлять пішаків, як танки беззахисну піхоту. Тури підтримують одна одну, а пішаки на вихідній позиції один одного не захищають. Із цією схемою ви зустрінетесь ще багато разів.

Тепер розглянемо дві фінальні позиції, де головні дійові особи — тура і слон.

Діагр. 69



Діагр. 70



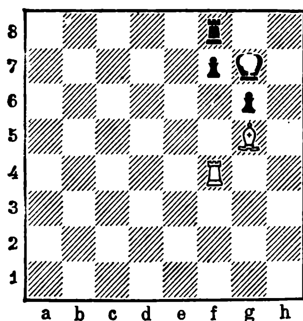
На діаграмі 70 стоїть позиція — мат за три ходи: **1. Те7—g7+ Крg8—h8 2. Tg7 : g6+**. Зверніть увагу, яким способом слон напав на короля: тура відійшла й оголила чорного короля. Такий напад називається відкритим шахом. Відкритий шах — підступна зброя. У нашому випадку це не просто шах, — після єдиного **2... Tf8—f6** йде **3. Cb2 : f6×**.

На діаграмі 71 ролі тури й слона міняються: слон тіснить чорного короля — **1. Cg5—f6+**. Тепер у чорних один хід, оскільки на 1... Kpg7—h6 настає негайний мат турою на h4.

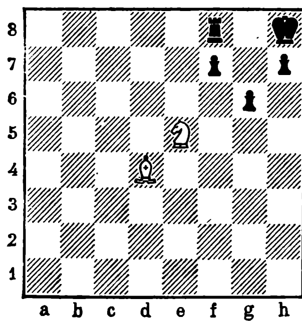
1... Kpg7—g8 2. Tf4—h4 і неминучий мат на наступному ході **3. Th4—h8×**.

Тепер у ролі матадорів виступають слон і кінь. Вони, природно, мають можливості скромніші, ніж важкі фігури, разом з тим красиве матове положення, яке створиться на діаграмі 72, траплялося в партіях досвідчених шахістів.

Діагр. 71



Діагр. 72



1. Ke5 : f7++. Це відкритий шах від слона й одночасно шах конем. Два плюси позначають подвійний шах. Від подвійного шаху не закриєшся (перевірте це самостійно, склавши схеми подвійного шаху за допомогою інших фігур), від нього можна врятуватися лише втечею.

1... Kph8—g8 2. Kf7—h6×.

Повернемося до позиції на діаграмі. Спробуйте самостійно знайти в цьому положенні інший спосіб мата конем і слоном, також за два ходи.

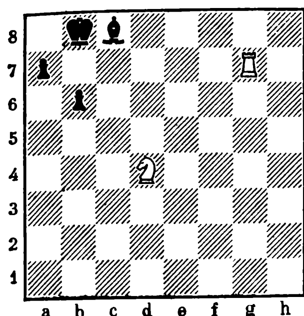
Повторіть схеми матових фіналів, розглянутих на минулому уроці.

Урок № 20. ТИПОВІ МАТОВІ ФІНАЛИ
(закінчення)

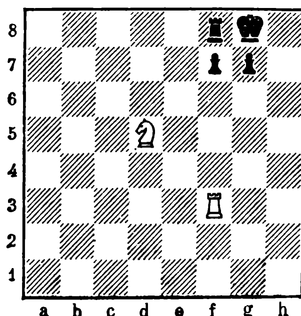
Розберемо прикінцеві атаки конем і турою.

На діаграмі 73 білі використовують ослаблення позиції короля суперника — **1. Kd4—c6+ Kpb8—a8 2. Tg7 :**

Діагр. 73



Діагр. 74



a7×. Зверніть увагу на те, що кінь захищає туру й водночас не дає королю ступити на поле b8.

Діаграма 74. Тут використовується скрутне становище короля чорних. **1. Kd5—e7+ Kpg8—h7 2. Tf3—h3×.**

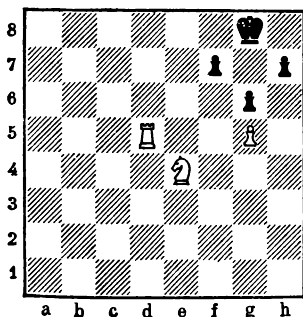
Дещо складніша позиція на діаграмі 75.

Ходом **1. Td1—d8+** білі заганяють короля суперника в клітку — **1... Kpg8—g7.** Потім ходом **2. Kg4—f6** клітка замикається.

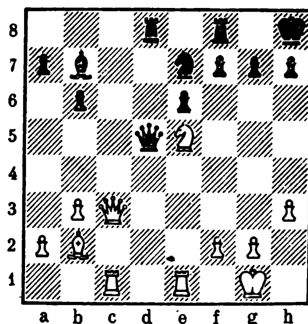
Загрожує мат **3. Td8—g8×.** Порятунку немає.

Дванадцять матових фіналів, які ми розглянули, корисно запам'ятати. Ви не раз ще зустрінетесь з ними у своїх партіях, а також під час розбору партій, надрукованих у газетах та журналах. Якщо добре запам'ятати ці фінали, вони будуть надійними орієнтирами під час ваших самостійних плавань по шаховому океану.

Діагр. 75



Діагр. 76



Нехай на шахівниці багато фігур. Але в тому й полягає майстерність, щоб серед статистів виявити основні фігури, які мають відіграти вирішальну роль.

Як приклад, розглянемо позицію на діаграмі 76.

Чорні ферзь і слон спрямовані на пункт g2, загрожує мат. Проте хід білих. У них також напоготові матовий механізм (Фc3, Cb2), і ось біда: заважає свій же кінь на e5.

Білі можуть відступити конем на f3, захиститися від мата. При цьому вони загрожують оголосити мат на полі g7. Але тепер чорні користуються правом ходу й грають 1... f7—f6, відбиваючи загрозу.

Виникає думка: а чи не можна так відскочити конем, щоб у чорних не вистачило часу захиститися від мата? Такий хід є.

1. Ke5—g6+!

Від шаха слід захищатися. Білого коня можна взяти трьома способами, але жоден з них не допомагає, бо неминуче йде **2. Фc3 : g7**×.

Від шаха захиститися пощастило, від мата — ні.

Ви помітили, що білі під час першого ходу віддали коня. Вони пожертвували ним. І вже під час наступного ходу стало зрозуміло, що коня віддано недаремно.

Такі форсовані продовження, що дають певну користь, називаються комбінаціями. Як правило, вони пов'язані з жертвами. Зрозуміло, що заради перемоги не жаль віддати будь-яку фігуру. Про це поговоримо на наступному уроці.

Урок № 21. ЖЕРТВА ВЕДЕ ДО ПЕРЕМОГИ

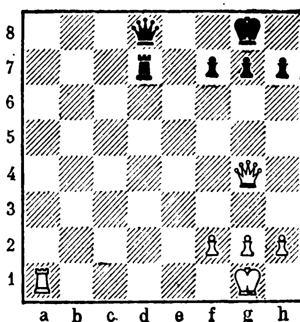
Всі приклади, до розгляду яких ми приступаємо, взяті з практичної гри. У кожному захований матовий механізм, відомий вам з попередніх уроків.

Діаграма 77. Хід білих. Розглядаючи цю позицію, передусім звертаємо увагу на те, що «кватирка» для чорного короля не відчинена. Восьму горизонталь захищає чорний ферзь. Водночас він захищає і туру.

Ферзь намагається «сидіти на двох стільцях одночасно», це до добра не веде. Білі жертвують ферзем — **1. Фg4 : d7!** Мета жертви в тому, щоб відволікти ферзя чорних від захисту восьмої горизонталі. На **1... Фd8 : d7** йде **2. Ta1—a8+** з неминучим матом на наступному ході.

Діаграма 78. Ферзь і тура білих націлились на пункт h7, і лише кінь f6 захищає свого короля від мата. Тому білі грають **1. Ke5—g4!**, намагаючись відволікти чорного коня або знищити його. Як захищатися чорним? Може здатися, що розв'яже проблему хід **1... h7—h6**, який звільняє коня від захисту пункту h7. Проте у білих є відповідь **2. Kg4 : h6+**, що руйнує королівський замок. Після 2... g7 : h6 3. Фh4 : h6 захисту від мата немає.

Діагр. 77

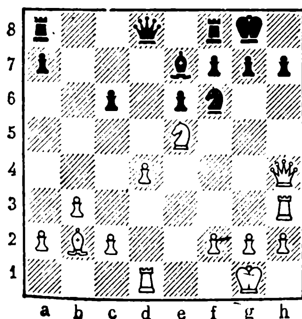


Повернемося до позиції на діаграмі. А чи не можна чорному королю втекти, віддавши пішака h7? Підемо 1... Tf8—e8. Далі йде 2. Kg4 : f6+ Ce7 : f6 3. Фh4 : h7+ Kpg8—f8.

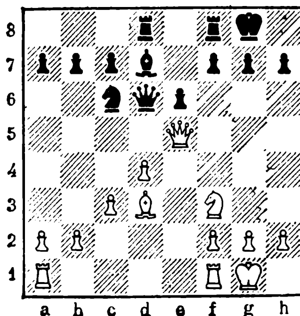
Ще момент — і чорний король вислизне, але 4. Cb2—a3+! Захищаючись від шаха, чорні змушені закрити королю дорогу 4... Te8—e7 5. Фh7—h8×.

На діаграмі 79 відразу впадає в очі, що королівський фланг чорних не прикритий фігурами. Проте, якщо зіграти прямолінійно — 1. Фe5—h5, то ходом 1... h7—h6 чорні встигають відбити загрозу. Тільки жертвуючи слоном, білі мають право на вирішальну атаку — **1. Cd3 : h7+! Kpg8 : h7 2. Фe5—h5+** (цей хід стався б і на 1... Kph8) **2... Kph7—g8 3. Kf3—g5.**

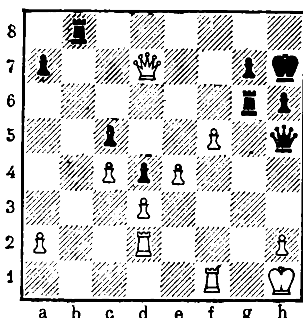
Діагр. 78



Діагр. 79



Діагр. 80



Цей механізм атаки ми вже знаємо. У чорних єдина можливість уникнути мата — це відійти турою — 3... **Tf8—e8.** Тоді йде **4. Фh5 : f7+!** (Прямолінійна гра — 4. Фh4—h7+ Крg8—f8 5. Фh7—h8+ Крf8—e7 6. Фh8 : g7 не досягала мети, бо ходом 6... Тe8—f8 чорні захищали пункт f7.)

4... Крg8—h8 5. Фf7—h5+ Крh8—g8 6. Фh5—h7+ Крg8—f8. 7. Фh7—h8+ Крf8—e7 8. Фh8 : g7×.

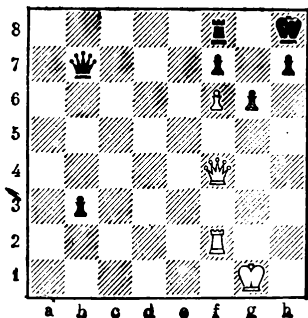
Позиція на діаграмі 80 взята з партії майстрів. Хід чорних. У білих зайвий пішак, і вони напали на туру.

Зверніть увагу на одну відому нам деталь — тура f1 виконує два оборонні завдання — захист першої горизонталі від удару чорної тури та захист поля f3 від вторгнення чорного ферзя. Збагнувши, що тура переобтяжена обов'язками, ми легко знайдемо коротеньку, але вишукану комбінацію **1... Фh5—f3+!! 2. Tf1 : f3 Tb8—b1+** з неминучим матом.

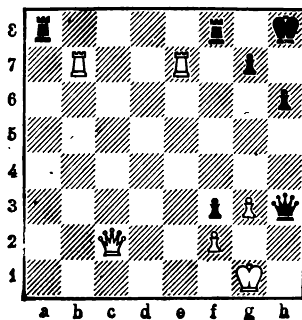
Урок № 22. ЖЕРТВА ВЕДЕ ДО ПЕРЕМОГИ
(продовження)

На наступній діаграмі, 81, матеріальне становище білих погане. Їх може врятувати тільки успішна атака на ворожого короля.

Діагр. 81



Діагр. 82



1. Фf4—h6 Tf8—g8.

Іншого захисту від мата на g7 немає. Тепер напрошується хід 2. Tf2—h2, знову загрожуючи матом, але до гри вступає чорний ферзь — 2... Фb7—b6+, і королю білих не сховатися.

Білі можуть завершити атаку, не даючи супернику перепочинку — **2. Фh6 : h7+!! Kph8 : h7 3. Tf2—h2X.**

Захищаючись від мата, чорні стиснули свого короля, і виник мотив для комбінації з жертвою ферзя.

На діаграмі 82 у білих надзвичайно важке становище: мати загрожують з усіх боків. Час здаватися. Але не поспішайте, не треба. Давайте пошукаємо рятунку. Тури білих розміщені чудово. Якби король чорних стояв на g8, ми змогли б оголосити йому мат двома турами відомим нам способом.

Але ж цього можна досягти! Білі щедро віддають ферзя — **1. Фc2—h7+!! Kph8 : h7 2. Te7 : g7+ Kph7—h8.**

І далі — як по писаному: **3. Tg7—h7+ Kph8—g8 4. Tb7—g7X.**

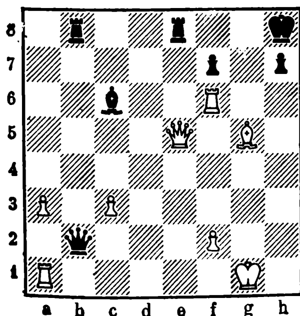
Діаграма 83. У білих під ударом ферзь і тура, але є можливість оголосити відкритий шах. Після **1. Tf6—e6+ Kph8—g8 2. Te6 : e8+ Tb8 : e8** знову під боєм ферзь і тура.

Не допомагає і 2. Cg5—h6 з-за 2... Фb2 : a1+ **3. Kpg1—h2 Фa1—h1+ 4. Kph2—g3 Фh1—g2+ і 5... f7 : e6.**

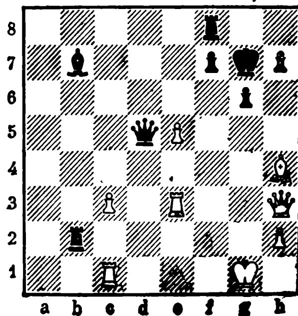
В розібраному нами варіанті не брав участь білий слон, а між іншим, він здатен завдати останнього, смертельного удару.

1. Tf6—g6+! Te8 : e5 2. Cg5—f6X.

Діагр. 83



Діагр. 84



Діаграма 84. Тут білих може врятувати тільки комбінація. Спробуємо її знайти. Спочатку, зрозуміло, **1. Сh4—f6+ Крg7—g8.** Тепер ходом 2. Фh3—h6 білі, здавалося б, створюють загрозу мата на g7. Проте чорні не збираються захищати поле g7, а, скориставшись миттєвим зволіканням, оголошують мат на g2. Треба виграти час, потрібен лише один темп: **2. Фh3 : h7+!** Ось він! **2... Крg8 : h7 3. Те3—h3+ Крh7—g8 4. Тh3—h8×.**

У цьому прикладі тура, що стояла на віддалі від чорного короля, зіграла вирішальну роль.

Урок № 23. ЖЕРТВА ВЕДЕ ДО ПЕРЕМОГИ (закінчення)

Знову перед нами позиція, де матеріальне становище білих незадовільне, а їхні фігури під боєм. Діаграма 85.

До перемоги веде **1. Фf6—h8+!!** У білих і так майже нічого немає за душею, а вони з лицарською щедрістю віддають останнє.

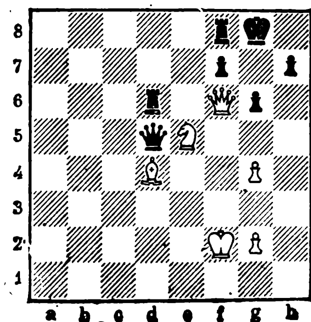
1... Крg8 : h8 2. Ке5 : g6++.

Чорні ж мають великі можливості: взяти слона з шахом, а турою — коня. Але правила говорять — за один хід можна взяти лише одну фігуру, а вони обидві оголосили шах. Король повинен ходити — **2... Крh8—g8 3. Кg6—е7×.** Красиво!

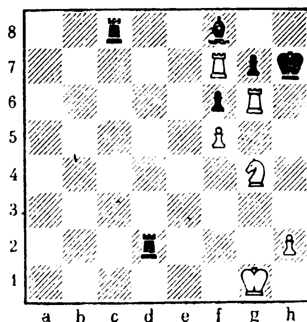
А чи годиться з тією ж ідеєю хід 2. Ке5 : f7++? Розберіть цей варіант.

Позиція чорного короля на діаграмі 86 здається міцною, чого не можна сказати про білого. Проте її вдається зруйнувати.

Діагр. 85



Діагр. 86



1. Kg4 : f6+ Kph7—h8 2. Tg6—h6+g7 : h6 3. Tf7—h7×.

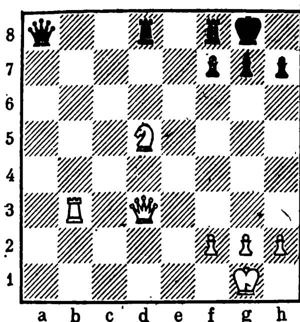
Діаграма 87. Якщо ви добре засвоїли матові фінали, то легко знайдете комбінацію, що веде тут до перемоги:

1. Kd5—e7+ Kpg8—h8 2. Фd3 : h7+! Kph8 : h7 3. Tb3—h3×.

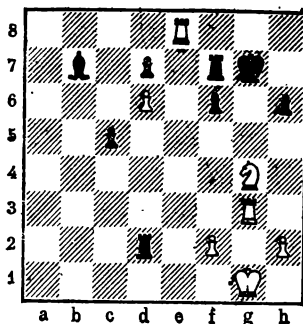
Коли цю комбінацію знаєш, вона здається простою, та якщо суперник її не чекає, вона створює враження вибухівки.

У позиції на діаграмі 88 білі можуть оголосити відкритий шах, але користі від цього поки що не видно.

Діагр. 87



Діагр. 88



1. Te8—g8+! Підготовка!

1... Kpg7 : g8 2. Kg4 : f6++.

Куди втікати королю від подвійного шаха? Праворуч підеш — 2... Kpg8—h8 3. Tg3—g8×. Ліворуч підеш — 2... Kpg8—f8 3. Tg3—g8×. Страшна зброя — подвійний шах — і тут влучила без промаху.

Вернімося до початкового положення. Відмова взяти туру — 1... Kpg7—h7 теж не рятувала — 2. Kg4 : f6+! Tf7 : f6 3. Tg3—g7×.

Ми розглянули дванадцять матових фіналів. Це важливі фінали, але ними не вичерпуються, звичайно, усі можливості атаки. Ні, це лише необхідний мінімум.

Ви, напевно, звернули увагу на те, що, переслідуючи короля, атакуюча сторона інколи жертвувала ферзя. Жертва ферзя завжди вражає, але здебільшого жертвують менш цінними фігурами чи пішаками. Часом щас-

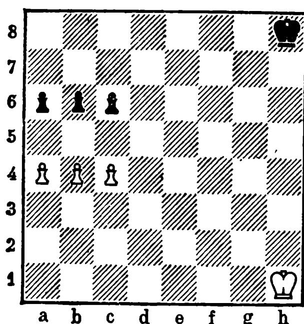
тить досягти мети й без жертв. Зовсім байдуже, на якому ході буде оголошений мат. Шлях до перемоги буває довгим.

Урок № 24. РІЗНА МЕТА

У практиці матові комбінації вдаються не завжди. Здебільшого результат комбінації скромніший — виграш фігури, пішака. Інколи за допомогою комбінацій шукають порятунку, тобто у комбінацій може бути різна мета.

Деякі комбінації ми розглянемо на цьому уроці.

Діагр. 89



У позиції на діаграмі 89 білі здійснюють комбінацію, мета якої — проведення пішака у ферзі.

1. b4—b5! а6 : b5 2. с4—с5! b5 : а4 (не краще і 2... b6 : с5 3. а4—а5) **3. с5 : b6 а4—а3 4. b6—b7 а3—а2 5. b7—b8Ф+,** і білі виграють.

Якби на 1. b4—b5 чорні відповіли 1... с6 : b5, то далі було б 2. а4—а5! У кожному випадку два пішаки жертвують собою, щоб очистити третьому пішакові дорогу у ферзі.

Тепер розберемо маленьку партію з практики майстрів.

1. d2—d4 d7—d5 2. с2—с4 с7—с6 3. е2—е3 Сc8—f5 4. Фd1—b3 Фd8—b6 5. с4 : d5 Фb6 : b3 6. а2 : b3 Сf5 : b1?

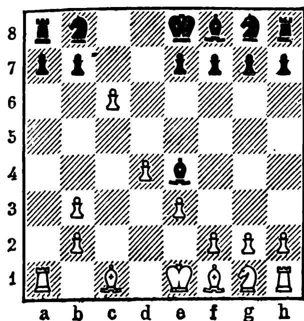
Чорним не подобалось, що на 6... с6 : d5 білі з темпом введуть у гру коня b1, і вони вирішили його ліквідувати. Проте на них чекала несподіванка — **7. d5 : с6! Сb1—е4.** Діаграма 90.

Чорні вважали, що вони зберігають таким чином матеріальну перевагу, але внаслідок **8. Та1 : а7!! Та8 : а7 9. с6—с7** створилася надзвичайна ситуація — чорні не в змозі зупинити білого пішака, і вони здалися.

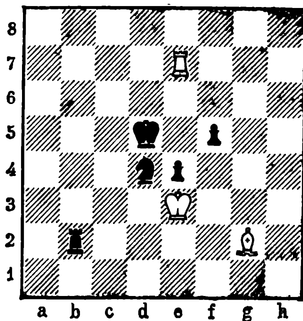
А тепер розставте фігури: білий король на а4, кінь на е3, пішаки b5 та е4. У чорних король на f6, ферзь на d6.

Чорні мають велику матеріальну перевагу. Ферзь приготувався поодинці ліквідувати залишки армії суперника. Але хід білих, і вони здійснюють комбінацію на ви-

Діагр. 90



Діагр. 91



граш ферзя — **1. е4—е5+! Фd6 : е5 2. Ке3—g4+.** Вилка, ферзь гине, і білі виграють. Якби на е5 стояв чорний король, то після 2. Ке3—с4+ вилка була б з іншого боку.

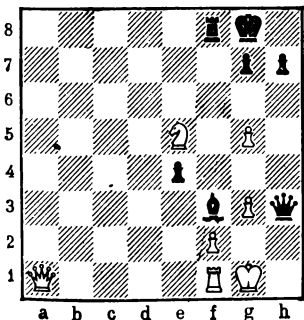
Тепер розглянемо комбінацію, мета якої — порятунок за допомогою пата. Діаграма 91.

Чорні мають два зайвих пішаки, і, здається, справи білих погані. Проте йде **1. Сg2 : е4+!! f5 : е4 2. Те7—е5+!,** і партія закінчилася внічию. Взяття тури веде до пата, чорним довелося зіграти 2... Крd5—d6 і 3. Те5 : е4 призвело до ліквідації всіх чорних пішаків.

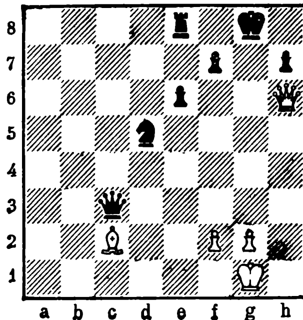
Комбінації в шахах — універсальна зброя. Вони можливі і в атаці і в обороні. Потрібно лише вміти їх знаходити.

Ось ще приклад цікавої комбінації (діаграма 92).

Діагр. 92



Діагр. 93



На перший погляд становище білих безнадійне. Але черговість ходу дає змогу їм блискуче завершити партію.

1. Фа1—а2+ Крg8—h8 2. Кg5—f7+ Крh8—g8.

Коня взяти не можна, бо ходом 3. Фа2—а8 дається мат по останній горизонталі.

3. Кf7—h6++ Крg8—h8.

Чорні згодні на нічию, але білі мають зовсім інші задуми.

4. Фа2—g8+!! Тf8 : g8 5. Кh6—f7X.

Ефектна позиція, чи не так? Чорний король загинув ніби від задухи, тому такий мат називається «спертим матом».

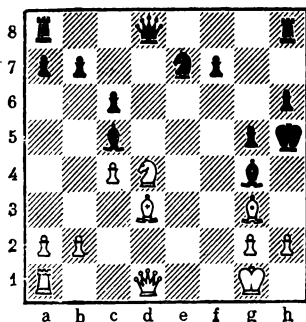
Комбінація «спертий мат» відома вже багато століть і зустрічалась тисячу разів і в партіях аматорів і в партіях майстрів. Безперечно, вона зустрінеться й у вас.

На завершення ще один типовий комбінаційний прийом. Діаграма 93. Хід за білими. Вони легко можуть зробити вічний шах, але чи не можна досягти більшого? А шлях до перемоги є: **1. Сс2 : h7 Крg8—h8 2. Сh7—g6+!** Цей маневр має назву «перенесення вогню» — слон націлюється на пункт f7. **2... Крh8—g8 3. Фh6—h7+ Крg8—f8 4. Фh7 : f7X.**

Урок № 25. КОНТРОЛЬНА РОБОТА

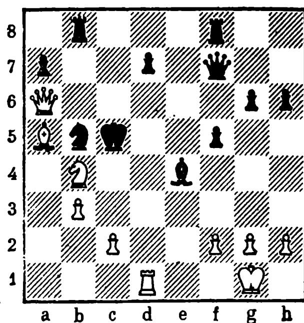
На попередніх уроках ви ознайомилися з різними комбінаціями. А тепер ми пропонуємо вашій увазі вісім практичних позицій. У кожній з них схована комбінація. Випробуйте свої сили.

Діагр. 94



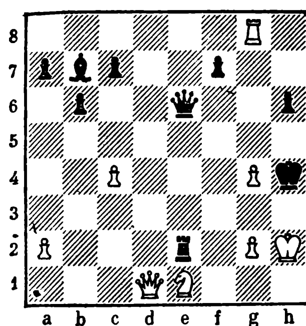
Хід білих.

Діагр. 95



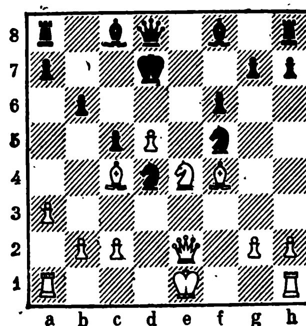
Хід білих.

Діагр. 96



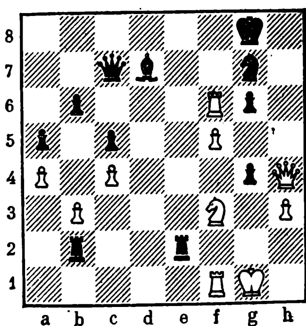
Хід білих

Діагр. 97



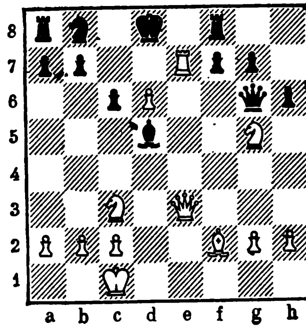
Хід білих

Діагр. 98



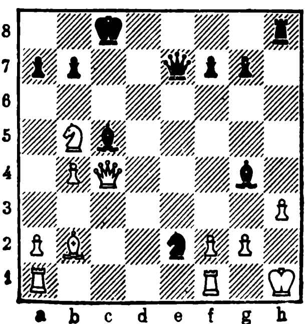
Хід білих

Діагр. 99



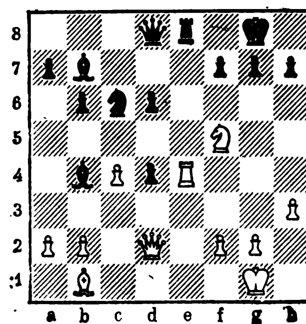
Хід білих

Діагр. 100



Хід чорних

Діагр. 101



Хід білих

Кілька слів перед тим, як ви розпочнете виконувати завдання. Розставивши фігури на шахівниці, намагайтеся знайти розв'язок в думці, не пересуваючи фігур. Якщо це виявиться не під силу, шукайте рішення, пересуваючи фігури. І лише на крайній випадок можна дивитися у відповідь.

У позиціях 94, 95, 96, 97, 98, 99, 101 хід білих. Вони можуть дати мат королю. Знайдіть матові комбінації. У позиції 100 хід чорних. У їхньому розпорядженні матова комбінація.

Урок № 26. ЕЛЕМЕНТИ ПОЗИЦІЙНОЇ ГРИ

«Пішаки — душа шахів», — так поетично визначив роль пішаків французький шахіст минулого століття Андре Філідор. І справді, обов'язки рядових бійців шахової армії великі й різноманітні. На початку і в середині партії вони прикривають короля та інші фігури, у наступі стискають сили ворога й захоплюють територію, під час штурму ворожої фортеці таранять її, створюючи сприятливі умови для проривів.

Особливо зростає роль пішаків у ендшпілі. Якщо в мітельшпілі прагнуть досягти матеріальної переваги й атакувати короля, то в ендшпілі головним завданням стає проведення одного з пішаків у ферзі.

У процесі боротьби пішаки не стоять на місці, частина проходить уперед, частина залишається в ар'єргарді, а деякі гинуть, зникають із шахівниці. Утворюються найрізноманітніші пішакові конфігурації.

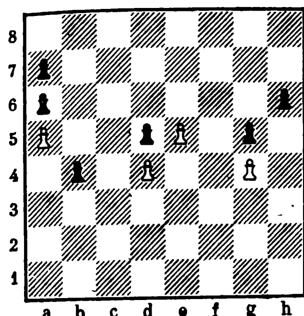
Хоч усі пішаки силою однакові, цінність її може бути різною, залежно від того, як вони розміщені.

Пішаки, попереду яких немає пішаків суперника, здатних затримати їх просування вперед, називаються прохідними пішаками. Так, на діаграмі 102 білий пішак е5 і чорний b4 — прохідні.

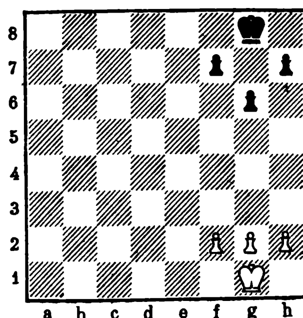
В ендшпілі можливість утворення прохідного пішака — достоїнство позиції. Пішак е5, якого підтримує пішак d4 — прохідний під захистом (див. діаграму 102). Як правило, прохідний пішак під захистом сильніший, ніж без захисту.

Пішаки а7 і а6 — здвоєні. З ними двома без труднощів упорається один пішак білих а5. Якщо пішаки стоять на сусідніх вертикалях і захищають один одного, то

Діагр. 102



Діагр. 103



таких пішаків називають зв'язаними. Зв'язані пішаки сильніші за одиноких, ізольованих. На діаграмі пішак d5 — ізольований.

Порівняємо білі пішаки d4 та e5 з чорними g5 та h6. Видно на око, що пішаки білих розміщені краще: один пішак g4 стримує обох пішаків чорних. Пішак h6 називається відстаючим пішаком.

Посилаючи піхотинців у наступ, пам'ятайте про достоїнства та недоліки пішакового розміщення. Прагніть здобути прохідного пішака самі й не давайте такої можливості суперникові. Без потреби уникайте ослаблення свого пішакового ланцюга, утворення в ньому ізольованих, відстаючих пішаків.

Втім, все залежить від конкретної обстановки. У розпалі боротьби часто доводиться утворювати різноманітні пішакові ослаблення. Здебільшого пішаки стають слабими не самі по собі, а через те, що вони не перешкоджають проникненню до їхнього табору ворожих фігур. Та це вже тема наступного прикладу.

Розміщення пішаків на діаграмі 103 характерне для позицій, що виникають після коротких рокіровок. Білі пішаки стоять зімкнутим рядом, тримаючи під обстрілом поля від e3 до h3. Ворожим фігурам тут так не минеться.

Тепер подивіться на чорних пішаків. Відмінність, здавалось би, невелика — один пішак просунувся на крок уперед. Та через це пункти f6 та h6 опинилися поза обстрілом пішаків, стали досяжними для фігур суперника. Сюди може проникнути кінь. До того ж відкрилася діа-

гональ a1—h8. Якщо білі зуміють розмістити на ній ферзя та слона, виникне загроза мата.

Отже, будь-яке просування пішака може ослабити позицію й завдати прикрощів.

Урок № 27. ЕЛЕМЕНТИ ПОЗИЦІЙНОЇ ГРИ (продовження)

Поля між пішаками, на які можуть проникнути фігури суперника, перший чемпіон світу В. Стейніц образно назвав «дірками». Практично будь-яке просування пішаків веде до утворення «дірок». Але без наступу піхоти перемогти неможливо. Тому пішаків треба просувати так, щоб утворені ослаблення не міг використати суперник.

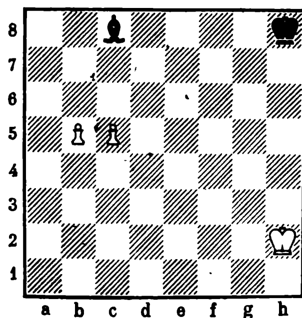
Діаграма 104. Білі мають два зв'язаних пішаки, з якими намагається боротися слон чорних. Хід білих. Кому з піхотинців іти першим: «c» чи «b»?

Підеш 1. b5—b6 — утвориться «дірка» на c6, а якщо піти 1. c5—c6, то «дірка» буде на b6. Виявляється, відмінність у просуванні пішаків величезна. На 1. b5—b6 йде 1... Cc8—b7, і пішаки «сіли на мілину», втратили здатність самостійно рухатися. Далі може йти 2. Kph2—g3.

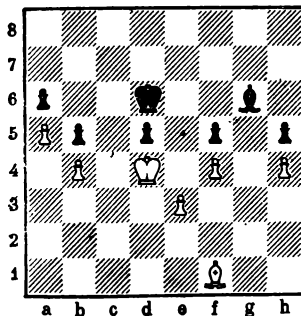
Король поспішає на допомогу, але й чорний король не спить — 2... Kph8—g7 3. Kpg3—f4 Kpg7—f6. 4. Kpf4—e3 Kpf6—e5, і як ви можете переконатися самі, король знищує зухвалих пішаків. Так невдале просування пішака призвело до утворенння «дірки» c6, а цим негайно скористалися чорні (Cb7!).

А тепер розглянемо інший варіант — **1. c5—c6.** На b6

Діагр. 104



Діагр. 105



утворилася «дірка», але чорні не мають змоги цим скористатися. Далі може йти **1... Сс8—е6 2. b5—b6 Се6—d5.**

Чорні випробовують останній шанс. Втрачає перемогу 3. с6—с7? Cd5—b7!, бо пішаки застопорені. Проте після правильного **3. b6—b7!** пішака білих не зупинити.

Яка ж доля ізольованих пішаків? У мітельшпілі їхня слабкість здебільшого непомітна, вона може компенсуватися іншими моментами, але в ендшпілі ізольований пішак, як правило, — недолік позиції. Погляньте на діаграму 105. Хід білих.

Чорні пішаки d5, f5, h5 ізольовані. Їх доводиться захищати фігурами, а для фігур це «низькооплачувана» робота. Проте вада ізольованих пішаків не лише в цьому. Поле перед ізольованим пішаком перетворюється на слабке поле: прямо на ньому може утвердитись ворожа фігура. Так, у позиції на діаграмі на d4, слабкому полі пішака d5, блискуче утвердився білий король. Перебуваючи в безпеці, він атакує пішака й загрожує проникнути через поля с5 або е5 до ворожого табору.

Позиційна перевага білих велика, і вони перемагають.

1. Cf1—g2 Cg6—f7 2. Cg2—f3.

Створилося цікаве становище — слон білих атакував двох пішаків, слон чорних захистив. Але черга ходу за чорними, і це виявляється для них невигідним. Вони змушені ходити або слоном і віддати пішака, або королем і пропустити короля суперника в свій табір. В обох випадках шлях до перемоги нескладний — утворення прохідних пішаків і просування їх у ферзі. Спробуйте розіграти закінчення самостійно. Якщо все буде гаразд, ви повинні виграти два пішаки, потім просувайте їх у ферзі, за одного чорні віддадуть слона, а другий пройде у ферзі. Як давати мат ферзем, вас учити не треба.

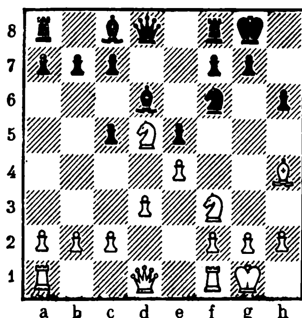
Урок № 28. ЕЛЕМЕНТИ ПОЗИЦІЙНОЇ ГРИ

ПІШАКИ ТІСНЯТЬ ФІГУРИ

Одне з найважливіших завдань пішаків — відтіснення ворожих фігур. Пішаки можуть перешкодити фігурам маневрувати й взагалі вивести їх зі гри. Як це робиться, ми простежимо на прикладі. Діаграма 106.

Чорними грав Хосе Рауль Капабланка (чемпіон світу з 1921 по 1927 р.). Стався такий хід: **1... g7—g5! 2. Kd5 : f6+ Фd8: f6 3. Ch4—g3 Cc8—g4!**

Діагр. 106



Щоб звільнити слона, білим потрібно забрати коня з f3 і просунути пішака «f». Тоді через «чорний хід» слон знову зміг би увійти в гру. Проте хід чорних зовсім руйнує цю можливість.

4. h2—h3 Cg4 : f3 5. Фd1 : f3 Фf6 : f3 6. g2 : f3 f7—f6.

Тепер практично в чорних на фігуру більше. Слон білих потрапив до клітки, і без втрат його неможливо звідти визволити.

Повчально простежити, як чорні використовують свою перевагу. Вони починають активну гру на ферзевому фланзі, де в них, по суті, зайва фігура.

7. Kpg1—g2 a7—a5 8. a2—a4 Kpg8—f7 9. Tf1—h1 Kpf7—e6 10. h3—h4.

Білі намагаються у відповідь діяти на королівському фланзі.

10... Tf8—b8 11. h4 : g5 h6 : g5 12. b2—b3 c7—c6 13. Ta1—a2 b7—b5 14. Th1—a1 c5—c4!

Саме вчасно!

Загрожувало 15. ab T : b5 16. Ta4, і чорним вкрай важко прорватися в табір білих. Чорні жертвують пішака, але після 15. b3 : c4 b5 : c4 16. d3 : c4 Tb8—b4 він відігрувався.

15. a4 : b5 c4 : b3! 16. c2 : b3 Tb8 : b5.

А тепер гра закінчена. Лінії на ферзевому фланзі відкриті, і білим важко захистити своїх слабких пішаків.

Фінал партії був таким:

17. Ta2—a4 Tb5 : b3 18. d3—d4 Tb3—b5 19. Ta4—c4.

Прискорює розв'язку. Упертіший опір білі чинили б, узявши пішака на e5.

19... Tb5—b4 20. Tc4 : c6 Tb4 : d4.

Білі припинили опір, бо пішак «а» автоматично проходить у ферзі.

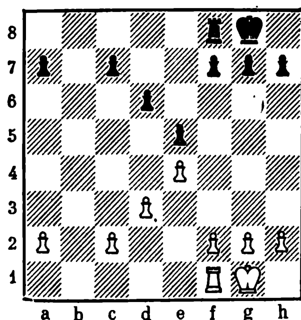
Урок № 29. ЕЛЕМЕНТИ ПОЗИЦІЙНОЇ ГРИ

МАГІСТРАЛІ ВТОРГНЕННЯ

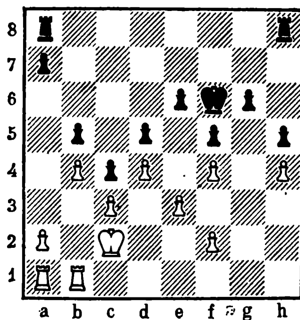
Відкритою лінією називається вертикаль, на якій немає пішаків. Якщо на вертикалі один пішак, таку лінію називають напіввідкритою. Відкриті та напіввідкриті лінії — це магістралі, по яких важкі фігури «в'їжджають» до ворожого табору. Захоплення відкритої лінії — певний успіх у боротьбі.

Діаграма 107. У цій позиції хід білих, і вони, роблячи хід **1. Tf1—b1,** захоплюють відкриту лінію, а потім вторгаються на b7, в «обжерний ряд». Чорні втрачають пішака. Якби був хід чорних, то після **1... Tf8—b8** ті самі неприємності чекали б на білих. Відкритими лініями добровільно поступатися не можна. Часто боротьба в партії точиться за оволодіння відкритою лінією.

Діагр. 107



Діагр. 108



Діаграма 108. Суперники мають по вісім пішаків і по дві тури. Відкритих ліній поки що немає. Здається, становище рівноцінне. Але це не так. Білі мають чіткий план захоплення лінії «а», який вони починають здійснювати.

1. a2—a4 a7—a6 2. Ta1—a3 Th8—e8 3. Tb1—a1 Ta8—b8.

Перший успіх. Чорні змушені поступитися лінією, бо загрожувало взяття на b5.

4. a4 : b5 a6 : b5 5. Ta1—a6.

Захопивши лінію, білі використовують її як магістраль для проникнення у ворожий табір.

5... Te8—e7 6. Ta6—c6 Kpf6—f7 7. Ta1—a6 Tb8—b7.

Чорні зайняли «глуху оборону» й чекають, що далі робитимуть білі.

8. Крс2—b2!

Точний хід! Перед тим як білі тури залишать магістраль вторгнення, треба замінувати цей шлях, щоб ним не скористалися чорні.

8... Tb7—b8 9. Tc6—d6!

Білим нікуди поспішати, і вони грають дуже обережно. Якби вони продовжували 9. Ta6—b6, то після 9... Tb8—a8! 10. Tb6 : b5 Te7—a7! по магістралі «а» чорні тури вривалися б у табір білих і в свою чергу створювали загрозу королю суперника.

9... Tb8—b7! 10. Ta6—b6!

Лише тепер цей хід став можливим. На 10... Tb7—a7 йде 11. Tb6 : b5 Ta7—a8 12. Tb5—a5, і дорога виявляється закритою.

10... Kpf7—f6 11. Td6 : e6+!

Відомий комбінаційний мотив — тура e7 переобтяжена своїми обов'язками, і білі це використовують. Ефектний удар зруйнує оборонні укріплення чорних.

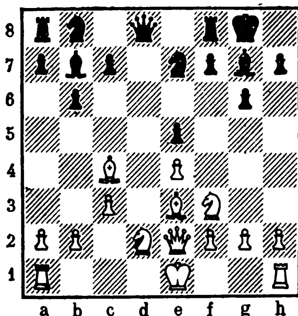
11... Te7 : e6 12. Tb6 : b7. І з двома зайвими пішаками білі виграють дуже легко. Спробуйте це зробити самі.

Урок № 30. ЯК ОЦІНЮВАТИ ПОЗИЦІЮ

Часто від шахістів можна почути: «Я мав хорошу позицію...» Як приходять до такого висновку? Як розібратися в положенні, коли не видно безпосередньої загрози?

Силу позиції можна визначити за такими ознаками: особливості пішакового розміщення, сильні і слабкі поля, активні й пасивні фігури, безпека короля, відкриті лінії й, зрозуміло, матеріальна перевага сил. Орієнтуючись на ці моменти, шахіст накреслює план. З великої кількості діючих факторів потрібно зуміти визначити головні. Вибір найдоцільнішого плану, правильна і об'єктивна оцінка позиції — це високе мистецтво.

Діагр. 109



Розглянемо конкретний приклад. Діаграма 109.

Чорні тільки-но рокірували й чекали того самого від білих. Білими грав Стейніц, перший чемпіон світу, чорними — Монгредьєн. Фігури білих розвинуті, слон «скоса поглядає» на f7, кінь з f3 одним стрибком може включитися в атаку. Решта фігур у близькому резерві. Навіть тура h1 має перспективи: чорний пішак на g6 «допомагає» розкрити лінію «h». Білий король у центрі, але в безпеці. Можна почати атаку на королівському фланзі.

1. h2—h4! Kb8—d7. Хід 1... h5 не міг стримати наступу білих. Після 2. Kg5 мав статися прорив 3. g4.

2. h4—h5 Kd7—f6 3. h5 : g6 Ke7 : g6. Не кращим був і хід 3... hg з-за 4. K : e5 K : e4 5. K : f7! T : f7 6. C : f7+ Kp : f7 7. Фf3 з перевагою.

4. 0—0—0 c7—c5. Білі мобілізуються перед вирішальним штурмом, а чорні роблять даремний для оборони хід. Слід було продовжити 4... Фe7.

5. Kf3—g5 a7—a6. Чорні теж прагнуть атакувати, але їм хоча б живими лишитися.

6. Kg5 : h7! Kf6 : h7 7. Th1 : h7 Kpg8 : h7 8. Фe2—h5+ Kph7—g8 9. Td1—h1 Tf8—e8. Білі змітають із шахівниці захисників чорного короля, а на зміну загиблим в атаці білим фігурам відразу приходять інші.

10. Фh5 : g6 Фd8—f6 11. Cc4 : f7+! Фf6 : f7.

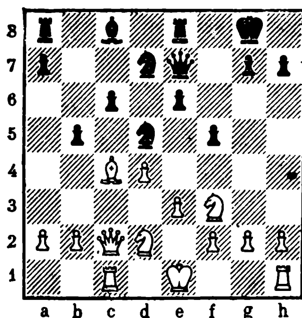
Порівняно краще було 11... Kpf8, правда, після 12. C : e8 T : e8 13. Th8+! C : h8 14. Ch6+ Kpe7 15. Cg5 білі вигравали ферзя й партію.

12. Tg1—h8+ Kpg8 : h8 13. Фg6 : f7. Чорні здалися. Стейніц побачив майже непомітну слабкість королівського флангу. Правильний план швидко приніс перемогу. А Монгредьєн не розібрався, не зрозумів, що в позиції головне, а що другорядне. Він мріяв про атаку, замість того щоб скромно захищатися.

Урок № 31. **ЯК ОЦІНЮВАТИ ПОЗИЦІЮ**
(продовження)

На минулому уроці ми розглянули позицію, де оцінка положення підказала білим план. Коли королі під надійним захистом, коли атака не обіцяє перспектив, бойові дії зводяться до маневрування, і тоді важливого значення набувають особливості пішакової конфігурації, наявність сильних і слабких фігур, відкриті лінії й так звані

Діагр. 110



«дірки» в позиції — слабкі поля. Розглянемо наступний приклад. Діаграма 110.

Чорні тільки-но зробили відповідальний хід пішаком b7—b5. Для чого? Певно, сподівались зав'язати активну гру після 1. Сc4—b3 Сc8—b7 і далі Тa8—c8. Проте чорні послабили важливе поле c5, а це позиційна помилка.

Як покарати суперника за ослаблення поля c5? Білі фігури готові до захвату вертикалі «c», а пункт c5 обіцяє стати для них опорною базою. Висновок: потрібно відкрити вертикаль «c».

1. Сc4 : d5! c6 : d5 2. 0—0.

Король залишає центр до початку активних операцій.

2... a7—a5.

Чорні мріють зробити хід 3... a4, щоб ускладнити коню білих проникнення на c5.

3. Кd2—b3! a5—a4 4. Кb3—c5 Кd7 : c5.

Чорні віддають коня, єдину легку фігуру, яка може захистити слабкі чорні поля в їхньому таборі. Його треба було зберегти, правда, і тоді було б нелегко, проте завдання білих після розміну стає простішим. Даремно чорні сподівалися розмінами спростити захист. Розмін від розміну різниться. Саме в ендшпілі перевага білих набирає вирішальних окреслень.

5. Фc2 : c5! Фe7 : c5 6. Тc1 : c5 b5—b4 7. Тf1—c1 Сc8—a6 8. Кf3—e5 Тe8—b8.

Зовсім невдалим був би розмін чотирьох тур: 8... Тe8—c8 9. Тc5 : c8+ Тa8 : c8 10. Тc1 : c8+ Сa6 : c8 11. Кe5—c6 з двома загрозами — Кe7+ і К : b4.

9. f2—f3!, готуючись ввести в гру короля.

9... b4—b3 10. a2—a3. Було б безглуздо відкривати лінію для чорних.

10... h7—h6 11. Крg1—f2 Крg8—h7 12. h2—h4 Тb8—f8 13. Крf2—g3 Тf8—b8.

Чорні нічого не спроможні вчинити й топчуться на місці.

14. Тc5—c7. Білі починають захоплення сьомої горизонталі.

14... Са6—b5 15. Тс1—с5 Сb5—а6 16. Тс5—с6 Тb8—е8 17. Крg3—f4. Зверніть увагу на те, як білі фігури методично просуваються по чорних полях до табору суперника, а чорні безсилі. Вони можуть лише мріяти, що було б добре, коли б замість білопільного слона в них виявився чорнопільний!

17... Крh7—g8 18. h4—h5 Са6—f1 19. g2—g3 Сf1—а6 20. Тс7—f7! Все готово! Білі здвоюють тури по сьомій горизонталі.

20... Крg8—h7 21. Тс6—с7 Те8—g8 22. Ке5—d7!

Загрожує 23. Кd7—f6+.

22... Крh7—h8 23. Кd7—f6! Тg8—f8.

Нічого іншого немає. Тепер іде вишукана прикінцева комбінація.

24. Тf7 : g7! Тf8 : f6 25. Крf4—е5!

Чорні здалися: на 25... Тf8 йде мат **за два ходи.**

Помилковим просуванням чорного пішака b7—b5 білі скористалися чітко й методично. Білими грав Олександр Альохін (чемпіон світу з 1927 по 1935 і з 1937 по 1946 рік).

Урок № 32. ДЕЯКІ ТИПОВІ ЗАКІНЧЕННЯ

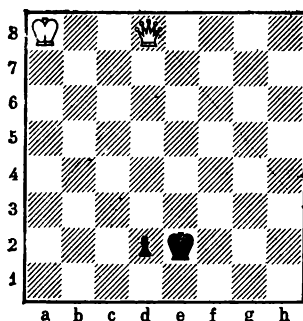
ФЕРЗЬ ПРОТИ ПІШАКА

У процесі боротьби на шахівниці відбуваються розміни, позиція спрощується, і партія переходить в останню, вирішальну стадію — ендшпіль. Малодосвідчені шахісти часто думають, що після спрощень гра стане нецікавою й намагаються уникати розмінів, уникати ендшпілю. Ця думка помилкова. Ендшпіль може стати не менш захоплюючим, ніж середина гри, якщо оволодіти технікою ендшпілю. Не випадково всі чемпіони світу були віртуозами ендшпілю.

Ми вже ознайомилися з найелементарнішими закінченнями, коли вивчали, як дається мат одинокому королю різними фігурами, як у різних випадках пішак проводиться у ферзі. Тепер розглянемо ще три типових ендшпілі: ферзь проти пішака, ферзь проти тури й тура проти легкої фігури.

Невже пішак може змагатися з грізним ферзем? Це можливо лише тоді, коли він перебуває на порозі перетворення, його підтримує король, а король суперника да-

Діагр. 111



леко. Розглянемо, наприклад, таку позицію (діаграма 111).

Власними силами ферзю не впоратися з пішаком. Йому на допомогу повинен прийти білий король. Але як це зробити? Потрібно виграти час, змусити короля чорних зайняти поле перед пішаком.

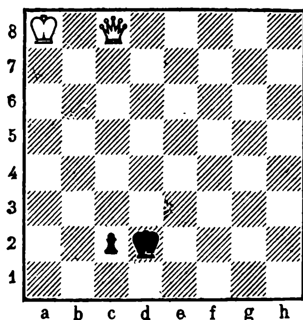
1. Фd8—e8+ Kpe2—f2 2. Фe8—a4 Kpf2—e2 3. Фa4—e4+ Kpe2—f2 4. Фe4—d3! Kpf2—e1 5. Фd3—e3+ Kpe1—d1.

Завдання виконане, можна наблизити короля.

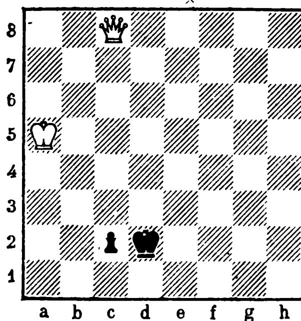
6. Kpa8—b7 Kpd1—c2 7. Фe3—e2 Kpc2—c1 8. Фe2—c4+Kpc2—b2 9. Фc4—d3! Kpb2—c1 10. Фd3—c3+ Kpc1—d1 11. Kpb7—c6 Kpd1—e2 12. Фc3—c2 Kpe2—e1 13. Фc2—e4+ Kpe1—f2 14. Фe4—d3 Kpf2—e1 15. Фd3—e3+ Kpe1—d1 16. Kpc6—d5 Kpd1—c2 17. Фe3—e2 Kpc2—c1 18. Фe2—c4+ Kpc1—b2 19. Фe4—d3 Kpb2—c1 20. Фd3—c3+ Kpc1—d1 21. Kpd5—e4 Kpd1—e2 22. Фc3—e3+KPe2—d1 23. Kpe4—d3, і білі виграють пішака, а з ним і партію.

А тепер нехай пішак буде слоновий. Діаграма 112.

Діагр. 112



Діагр. 113



1. Фc8—d8+ Kpd2—e2 2. Фd8—g5 Kpe2—d1 3. Фg5—d5+ Kpd1—e2. 4. Фd5—c4+ Kpe2—d2 5. Фc4—d4+ Kpd2—e2 6. Фd4—c3 Kpe2—d1 7. Фc3—d3+ Kpd1—c1 8. Kpa8—b7.

Поки що різниці немає ніякої.

8... Крс1—b2 9. Фd3—d2 Крb2—b1 10. Фd2—b4+ Крb1—а2 11. Фb4—с3 Кра2—b1 12. Фс3—b3+.

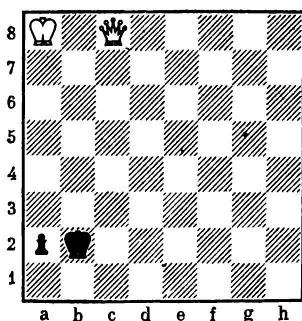
Здавалось би, все скінчилося, та йде **12... Крb1—а1!!**, і взяття пішака призводить до пата. Білим уже не вдається виграти час для наближення короля, і партія кінчається внічию.

Білі могли б досягти успіху, якби їхній король був ближче, наприклад, на а5. Діаграма 113.

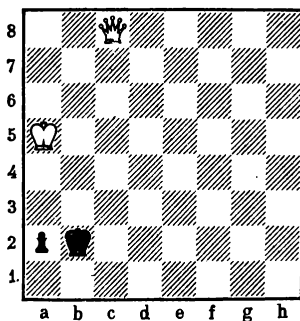
Тоді після **1. Фс8—d8+ Крd2—е2 2. Фd8—g5 Кре2—d1 3. Фg5—d5+ Крd1—е2 4. Фd5—с4+ Кре2—d2 5. Фс4—d4+ Крd2—е2 6. Фd4—с3 Кре2—d1 7. Фс3—d3+ Крd1—с1** йде **8. Кра5—b4 Крс1—b2 9. Фd3—d2 Крb2—b1 10. Крb4—b3!**, і хоча чорні проводять ферзя — **10... с2—с1Ф**, вони дістають мат — **11. Фd2—а2×.**

Не вдається виграти при віддаленому королі і проти турового пішака. Діаграма 114.

Діагр. 114



Діагр. 115



1. Фс8—b8+ Крb2—с2 2. Фb8—е5 Крс2—b1 3. Фе5—b5+ Крb1—с2 4. Фb5—а4+ Крс2—b2 5. Фа4—b4+ Крb2—с2 6. Фb4—а3 Крс2—b1 7. Фа3—b3+ Крb1—а1, і білі нічого не досягли, бо король чорних у паті.

Та якби король білих був ближче, то результат міг бути іншим. Діаграма 115.

1. Фс8—b8+ Крb2—с2 2. Фb8—е5 Крс2—b1 3. Фе5—е1+ Крb1—b2 4. Кра5—b4!!

Браво! Білі дають чорним можливість провести ферзя.

4... а2—а1Ф 5. Фе1—d2+ Крb2—b1 6. Крb4—b3!

І виникла дивовижна позиція! Невдало розміщений ферзь чорних не може допомогти своєму королю уникнути мата!

Урок № 33. ДЕЯКІ ТИПОВІ ЗАКІНЧЕННЯ

ФЕРЗЬ ПРОТИ ТУРИ

Ферзь проти тури здебільшого виграє. План виграшу полягає в тому, що ферзь і король розміщуються поблизу короля та тури суперника й змушують їх роз'єднатися. Потім або шахами виграють туру, або дають мат залишеному без підтримки королю.

Ось характерна позиція: діаграма 116.

Оскільки на 1... Тb7—b8 йде 2. Фd8—a5×, а на 1... Кра7—а6 2. Фd8—c8, турі доводиться залишити короля, і щоразу вона потрапляє під удар всюдисущого ферзя. На 1... Тb7—b4 зразу вирішує 2. Фd8—a5+ або 2. Фd8—e7+, на 1... Тb7—b2 або 1... Тb7—g7 2. Фd8—d4+.

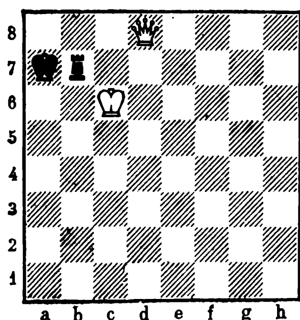
На 1... Тb7—b3 йде 2. Фd8—d4+ Кра7—b8 3. Фd4—f4+ Крb8—a7 4. Фf4—a4+.

На 1... Тb7—f7 вирішує 2. Фd8—d4+ Кра7—b8 3. Фd4—b2+ Крb8—a7 4. Фb2—a2+.

Аналогічно виграють білі після 1... Тb7—b1 2. Фd8—d4+ Кра7—b8 3. Фd4—h8+ Крb8—a7. 4. Фh8—h7+. Нарешті, на 1... Тb7—h7 вирішує 2. Фd8—d4+ Кра7—b8 3. Фd4—e5+ Крb8—a7 4. Фe5—a1+ і 5. Фa1—b1+.

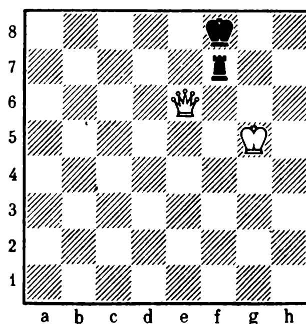
Якщо в позиції на діаграмі хід білих, то не досягає мети хід 1. Фd8—c8 (з-за Тb7—b6+) і доводиться відхо-

Діагр. 116



Хід чорних

Діагр. 117



дити королем на с5, бо після 2. Крс6—с7 йде несподівано 2... Tb6—c6+! і партія закінчується внічию. Для перемоги білим треба передати черговість ходу чорним. Це досягається так: **1. Фd8—d4+ Кра7—а8 2. Фd4—h8+ Крb8—а7 3. Фh8—d8.** Проте трапляються виняткові позиції, як, наприклад, на діаграмі 117.

Тут чорні починають і добиваються нічиєї, використовуючи вже відому нам можливість пата.

1... Tf7—g7+ 2. Kpg5—f5 (2. Kpf6 Tg6+!) **2... Tg7—f7+ 3. Kpf5—g6** (3. Kpe5 Te7) **3... Tf7—g7+ 4. Kpg6—h6 Tg7—h7+!** Гарно й несподівано.

Якщо взяти туру, то буде пат, інакше партія закінчується внічию вічним шахом.

Урок № 34. ДЕЯКІ ТИПОВІ ЗАКІНЧЕННЯ

ТУРА ПРОТИ КОНЯ, ТУРА ПРОТИ СЛОНА

З турою проти коня виграти не можна, але захист вимагає точності. Розглянемо такий приклад: діаграма 118.

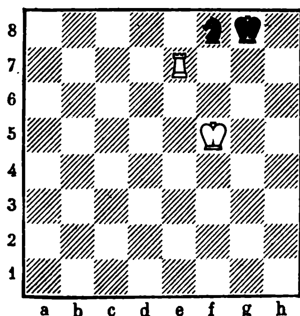
Після ходу **1.Kpf5—f6** у чорних одна лише відповідь **1... Kf8—h7+**, бо програє 1... Kpg8—h8 2. Kpf6—f7 Kf8—h7 3. Te7—e8+. Далі йде **2. Kpf6—g6 Kh7—f8+ 3. Kpg6—h6 Kpg8—h8 4. Te7—f7 Kph8—g8!** Точний хід. Програвало 4... Ke6 з-за 5. Tf6.

5. Tf7—g7+ Kpg8—h8 6. Tg7—g1.

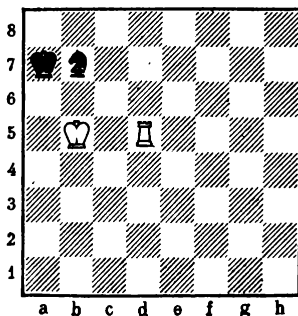
Створюється враження, що білі багато чого досягли, проте і в чорних вистачає ресурсів, щоб врятувати партію.

6... Kf8—d7!

Діагр. 118



Діагр. 119



Знову одна лише відповідь. Після 6... Kh7 7. Kpg6 Kpg8 8. Tg2 Kf8+ 9. Kpf6+ Kph8 10. Kpf7 білі добивалися перемоги. Тепер же **7. Kph6—g6** не веде до мети, чорні врятовуються таким способом **7... Kph8—g8! 8. Tg1—g2 Kpg8—f8.**

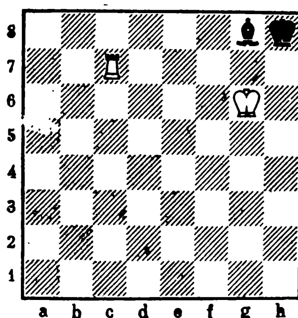
Отже, у цьому закінченні відтіснення короля на край шахівниці безпечне. Проте є позиції, де невдале положення короля чи коня призводить до поразки. Діаграма 119.

Ця позиція була відома ще в IX столітті. Після **1. Td5—d7 Kpa7—b8 2. Kpb5—b6 Kpb8—a8 3. Td7—h7 Kb7—d8 4. Th7—h8** чорні дістають мат. Запам'ятайте! Розміщення коня в кутку невдале.

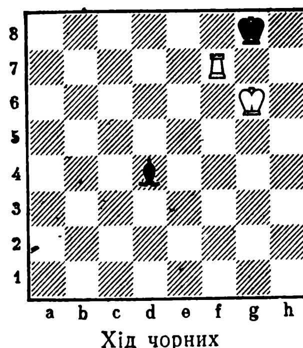
З турою проти слона також, як правило, виграти не вдається. Відступаючи під ударами тури, королю слід прагнути потрапити в куток, недоступний слону.

Ось важлива критична позиція: діаграма 120.

Діагр. 120



Діагр. 121



Хід чорних

Король чорних у безпечному кутку. Ви самі можете переконатися, що всі спроби визволити його звідти ведуть тільки до пата.

А ось приклад невдалого захисту: діаграма 121.

Тут білим вдається добитися перемоги.

1... Cd4—g1.

Слона треба ховати, бо загрожує 1. Td7 Cb6 2. Tb7 Cc5 3. Tb8+ Cf8 4. Ta8 і мат наступним ходом.

2. Tf7—f1 Cg1—h2 3. Tf1—h1 Ch2—g3 4. Th1—g1 Cg3—h2 5. Tg1—g2!

Так удається вигнати слона із схованки. Все інше просто: наприклад, **5... Ch2—e5 6. Tg2—e2 Ce5—d6 7. Te2—e8+** з матом за два ходи.

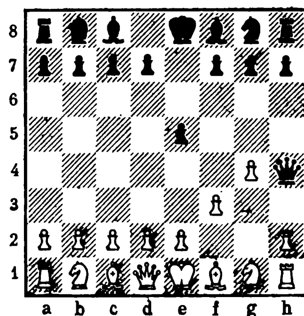
Урок № 35. ЯК ПОЧИНАТИ БІЙ!

Чи варто морочити собі голову над тим, як доцільніше починати гру? Адже поки армії ще не зіткнулися, королям нічого не загрожує, ворог далеко. Грай як заввгодно.

Ні. Враження спокою й безтурботності оманливе. У початковій позиції достатньо двох-трьох поганих ходів, щоб дістати мат.

Ось приклад: **1. f2—f3 e7—e5 2. g2—g4?? Фd8—h4×** (діаграма 122).

Діагр. 122



Правда, це найкоротший шлях до мата, який можна назвати кооперативним. Білі не тільки не перешкоджали чорним, а, навпаки, допомагали їм.

Ви думаєте, певно, що насправді таких партій не буває? Ні, трапляються. Ось партія, зіграна в 1959 році на відкритому чемпіонаті США.

Менсфілд — Трінкс:

1. e2—e4 f7—f5 2. Kb1—c3 g7—g5 3. Фd1—h5×.

Побачивши цей «шедевр», суддя турніру вигукнув:

— Подумати тільки, і це сталося в двадцятому столітті!

Як бачите, при поганій грі суперника ферзь здатний негайно вирішити справу на свою користь. Можливо, взагалі розумніше відразу посилати ферзя в атаку?

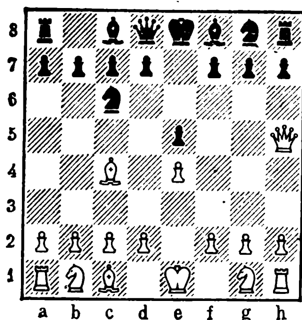
ФЕРЗЬ ІДЕ В НАСТУП

1. e2—e4 e7—e5 2. Фd1—h5.

Не встигли чорні огледітися, а білий ферзь біля воріт. Чи не вигнати його ходом 2... g7—g6?

Ні, це поганий хід — так чорні можуть «прогавити» пішака e5 і туру.

Діагр. 123



2... Kb8—c6 3. Cf1—c4.

Діаграма 123.

Увага! Білі підготували механізм атаки. Ферзь і слон націлені на f7. На «активний» хід 3... Kg8—f6 білі з радістю оголосили б мат — 4. Фh5 : f7X.

3... g7—g6 4. Фh5—f3.

Білі не вгамовуються. Знову загрожує мат.

4... Kg8—f6 5. Фf3—b3

Нова атака пункту f7.

5... Фd8—e7.

Підіб'ємо деякі підсумки. «Бліцкригу» не вийшло. Поки ферзь метушився на шахівниці, чорні захистили пункт f7, розвинули три фігури й самі намірені йти в наступ. Атакований пішак e4. Захистити його нелегко. До втрат веде 6. Kb1—c3 з-за 6... Kc6—d4 7. Фb3—a4 c7—c6 (загрожує вилка b7—b5) 8. Cc4—b3 a7—a5!

Нова загроза — 9... b7—b5 і на 10. Фa4—a3 b5—b4. Ферзь намагався, як одинокий форвард, прорватися до воріт суперника й забити гол, але опинився в скрутному становищі.

Один ферзь у полі не воїн! Не поспішайте розвивати ферзя. Така перша дебютна заповідь.

БІЙ ПОЧИНАЮТЬ ТУРИ

Спробуємо почати гру з виводу тур.

1. a2—a4 e7—e5.

Тура не може вийти, поле a3 під прицілом.

2. h2—h4 d7—d5.

Та сама неприємність.

3. a4—a5 Cf8—c5 4. Ta1—a4 Cc8—d7.

І тура мусить іти геть. Ні, турами теж не слід розпочинати гру. Турам потрібний глибокий фарватер. У дебюті, у тісноті, на «мілині» тури надто неповороткі.

ПОЧИНАЮТЬ ПІШАКИ Й ЛЕГКІ ФІГУРИ

На початку партії ферзю й турам краще залишатися дома на своїх місцях. Гру починають пішаки та легкі фігури.

Є кілька десятків дебютів — найдоцільніших схем розвитку, найраціональніших мобілізаційних планів.

Їх прийнято поділяти на три основні групи: відкриті дебюти, де гра обов'язково починається ходами **1. е2—е4 е7—е5,** напіввідкриті — на хід **1. е2—е4** чорні роблять будь-який хід, окрім 1... е7—е5, і закриті — білі розпочинають гру будь-яким ходом, окрім **1. е2—е4.**

Ці дебюти мають тисячі варіантів. Запам'ятати їх усі — завдання для електронно-обчислювальної машини, а не для людини. До речі, від такого запам'ятовування мало користі. Слід знати основні дебютні принципи, що діють у всіх мобілізаційних планах.

Урок № 36. ТРИ «КИТИ», НА ЯКИХ ТРИМАЄТЬСЯ ДЕБЮТ

Є три головних принципи, три «кити», на яких тримається дебютна стратегія.

Перший «кит» — швидка й цілеспрямована мобілізація сил. Пригадайте, як метушився на шахівниці ферзь, намагаючись оголосити дитячий мат. Помилка білих полягає не тільки в ранньому розвитку ферзя, але і в тому, що вони забули про інші фігури. У дебюті треба намагатися кожним ходом вводити в бій нову фігуру.

Мобілізацію слід проводити так, щоб, розвиваючись, фігури допомагали одна одній, а не заважали. Розберемо приклад:

1. е2—е4 е7—е5 2. Кg1—f3.

Білі вивели коня й напали на пішака. Чим його захистити? Робиться такий хід 2... Сf8—d6? Чорні вивели фігуру, захистили центрального пішака. Ніби дуже вдалий хід, а насправді поганий: ставши на d6, слон заважає розвитку свого «колеги», що перебуває поки що на с8. І ще одне міркування — центральним пішакам у дебюті відведена особлива роль, і без потреби не треба ставати на їхньому шляху.

Вдалим захистом був би хід 2... Кb8—с6. Можна зіграти і 2... Кg8—f6, відразу атакуючи пішака е4.

Другий «кит» — розміщення пішаків. Шахова піхота ніколи не відступає, і полководець щодо неї несе особливу відповідальність.

Просуваючи вперед пішаків, ви відкриваєте шлях фігурам і завойовуєте простір. Здавалось би, справа прос-

та — жени вперед пішаків. Але це зовсім не так. У «простір», завойований пішаками для своїх фігур, можуть проникнути ворожі. Найнебезпечніше, просуваючи пішаків уперед, розкрити позицію короля. Тому, після того як просунуто центральних пішаків, намагаються зробити рокіровку, прибрати королів із центру. Завдання пішаків — не заважати розвитку своїх фігур, а захищати їх від нападу ворожих фігур і пішаків. Кожному мобілізаційному плану відповідає свій «малюнок» розміщення пішакового ланцюга, проте найчастіше в дебюті вперед ідуть центральні пішаки, а не флангові. Причина стане зрозумілою після того, як ми ознайомимося з третім «китом».

У дебюті важливо розмістити пішаковий ланцюг у певному порядку і під його прикриттям виводити фігури.

Третій «кит» правильної постановки дебюту — захоплення центру.

Центр у вузькому розумінні слова — це поля e4, d4, e5, d5 — маленький квадрат, у широкому розумінні — поля, що прилягають до маленького квадрата.

Із центру близький шлях до будь-якого флангу. Центр — ніби висота, що владарює над місцевістю. Боротьба за центр — одне з найголовніших завдань дебюту. Захопити центр — це означає надійно зайняти його своїми пішаками й під їхнім прикриттям активно розмістити фігури.

Урок № 37. ВІДКРИТІ ДЕБЮТИ

ШОТЛАНДСЬКА ПАРТІЯ

Цей дебют дістав свою назву після партії, що була зіграна між шахістами Единбурга та Лондона в 1824 році. Партію виграли шотландські шахісти.

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3.

Негайне 2. d4 менш привабливе, бо після 2... ed 3. Ф : d4 Кc6 чорні з темпом розвивають свого коня, використовуючи ранню вилазку ферзя.

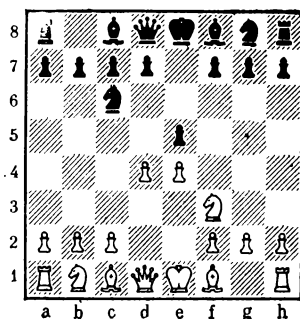
2... Kb8—c6 3. d2—d4. (Діаграма 124).

Білі прагнуть відразу захопити важливі центральні поля. Можливий і 3. c3, підготовляючи 4. d4. Цей початок називається англійською партією. Чорні можуть відповісти 3... d5 або 3... Kf6.

3... e5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 Cf8—b4 6. Kd4 : : c6 b7 : c6 7. Cf1—d3 d7—d5.

Білим не вдалося захопити центр. Створилася відкрита позиція, коли обидві сторони мають непогані можливості фігурної гри. Як правило, білі намагаються атакувати на королівському фланзі, чорні прагнуть зав'язати бій у центрі й на ферзевому фланзі.

Діагр. 124



ІТАЛІЙСЬКА ПАРТІЯ

Дебют був досліджений італійськими шахістами ще в XVI столітті.

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5. Діаграма 125.

Типова позиція італійської партії. Далі гра може розвиватися трьома основними напрямками.

1. Білі прагнуть швидко розвинути свої фігури, не розпочинаючи поки що ніяких активних дій у центрі.

4. d2—d3 d7—d6 5. Kb1—c3 Kg8—f6 6. 0—0 0—0 7. Cc1—g5.

Це продовження надійне, але не ставить перед чорними складних завдань.

Білі прагнуть захопити центр.

4. c2—c3 Kg8—f6!

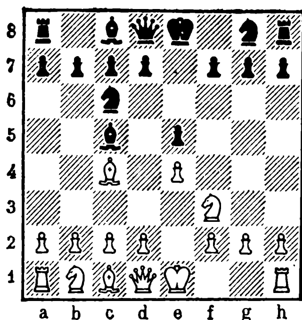
Чорні не можуть залишатися байдужими до задуму білих. Після пасивного 4... d6 5. d4 ed 6. cd Cb4+ 7. Kc3 білі в центрі мають очевидну перевагу.

5. d2—d4 e5 : d4 6. c3 : d4 Cc5—b4+ 7. Cc1—d2 Cb4 : d2+ 8. Kb1 : d2 d7—d5!

Перевагу білих у центрі ліквідовано. Своєчасним випадом чорні зрівнюють шанси.

Тепер повернемося до позиції після шостого ходу чорних. Ще в XVI столітті італієць Греко запропонував тут цікавий хід 7. Kc3, жертвуючи пішака e4. Ця гостра спроба атаки розглядатиметься в останньому розділі.

Діагр. 125



3. Білі прагнуть захопити центр, не зважаючи на жертви. Цей напрямок гамбітний, від італійського слова gambetto — підніжка.

Розглядаючи попередній варіант, ми бачили, що білим не вистачило часу для побудови пішакового центру. На початку минулого століття англійський шахіст капітан Еванс запропонував гамбітний хід 4. b4. Цей цікавий дебют дістав назву гамбіт Еванса.

4. b2—b4 Cc5 : b4 5. c2—c3 Cb4—a5 6. 0—0 d7—d6 7. d2—d4 Ca5—b6!

Чорні не мають бажання чіплятися за зайвого пішака й ризикувати.

8. d4 : e5 d6 : e5 9. Фd1 : d8+ Kpe8 : d8 10. Kf3 : e5 Cc8—e6.

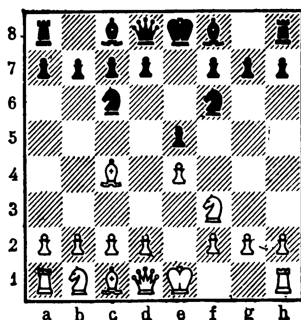
Положення спростилося. Білі не мають можливості для атаки.

Урок № 38. ВІДКРИТІ ДЕБЮТИ

ЗАХИСТ ДВОХ КОНЕЙ

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Kg8—f6. Діаграма 126.

Діагр. 126



Чорні прагнуть перехопити ініціативу. Білі мають вибір — або захищати пішака ходами 4. d3 або 4. Кс3, або негайно розпочати атаку пункту f7. Є ще можливість ходом 4. d4, нехтуючи тимчасовими втратами, розпочати боротьбу за центр.

4. Kf3—g5 d7—d5 5. e4 : d5 Kc6—a5!

А чому не 5... К : d5? Виявляється, це небезпечно. Жертвуючи коня, ходом 6. К : f7 білі створюють загрозливе стано-

вище. Наприклад, 6... Кр : f7 7. Фf3+ Кре6 8. Кс3 із сильною атакою.

6. Сс4—b5+ с7—с6 7. d5 : с6 b7 : с6 8. Сb5—е2 h7—h6 9. Кg5—f3 е5—е4.

Віддавши пішака, чорні змусили фігуру білих відступити й дістали ініціативну позицію. Тепер усе залежить від того, хто краще використає перевагу своєї позиції. Чорні повинні прагнути атаки, а білі — спрощень, переходу в ендшпіль із зайвим пішаком.

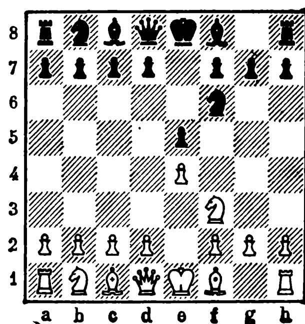
РОСІЙСЬКА ПАРТІЯ

1. е2—е4 е7—е5 2. Кg1—f3 Кg8—f6.

Чорні відразу переходять до контратаки (діаграма 127).

3. Кf3 : е5 d7—d6.

Діагр. 127



А чому чорні не захотіли зіграти 3... К : е4? Це було б помилкою. Після 4. Фе2 Фе7 (зовсім погано 4... Кf6 5. Кс6+ з виграшем ферзя) 5. Ф : е4 d6 чорні, правда, відіграють фігуру, але залишаються без пішака, якщо білі підуть 6. d4.

4. Ке5—f3 Кf6 : е4 5. Фd1—е2 Фd8—е7 6. d2—d3 Ке4—f6 7. Сс1—g5.

Становище не дуже складне, та білі дещо випередили в розвитку, тому чорні повинні грати обережно.

ДЕБЮТ ЧОТИРЬОХ КОНЕЙ

1. е2—е4 е7—е5 2. Кg1—f3 Кg8—f6 3. Кb1—с3.

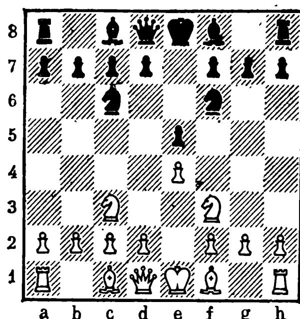
Білі відхиляють російську партію.

3... Кb8—с6.

Діаграма 128. З першого погляду видно, чому цей початок називається дебютом чотирьох коней.

4. Сf1—b5 Сf8—b4 5. 0—0 0—0 6. d2—d3 d7—d6 7. Сс1—g5 Сb4 : с3.

Діагр. 128



Чорні вчасно припиняють копіювати ходи білих. Після 7... Cg4 8. Kd5 вони могли б потрапити під сильну атаку.

8. b2 : c3 Фd8—e7 зі складною, цікавою грою.

Після того, як ви опануєте ці дебюти, спробуйте їх грати і за білих, і за чорних. Ми тут наводимо тільки основні продовження, є й інші.

Урок № 39. ВІДКРИТІ ДЕБЮТИ

ІСПАНСЬКА ПАРТІЯ

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5.

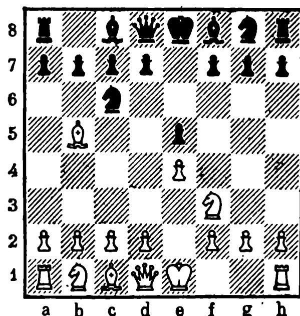
Вважається, що іспанську партію винайшов іспанський священик Рюї-Лопес. Активний хід слоном у давнину пов'язували з конкретною загрозою виграти пішака e5 — якщо кінь захистив пішака, значить, треба його знищити.

Тепер у хід слоном вкладається інша ідея — атака фігур, що захищають центр. Діаграма 129.

3... a7—a6 4. Cb5—a4.

Легко переконатися, що білі не можуть виграти пішака. Після 4. Cb5 : c6 d7 : c6 5. Kf3 : e5 Фd8—d4 6. Ke5—f3 Фd4 : e4 чорні відіграють пішака з доброю грою.

Діагр. 129



4... Kg8—f6 5. 0—0.

Іспанська партія має багато варіантів. Ознайомимося з трьома найважливішими.

1) 5... Cf8—e7 6. Tf1—e1 d7—d6 7. d2—d4 e5 : d4 8. Kf3 : :d4 Cc8—d7 9. Kb1—c3 0—0.

Білі переважають у центрі, чорні дещо стиснені.

Цю систему гри за чорних можна рекомендувати любителям захисту.

2) 5... Kf6 : e4 6. d2—d4 b7—b5 7. Ca4—b3 d7—d5 8. d4 : e5 Cc8—e6.

Так званий «відкритий варіант» іспанської партії. Чорні мають активно розміщені фігури, але становище в центрі не зовсім стійке. Часто трапляється, що просунуті чорні пішаки стають об'єктом атаки. Цю систему можна рекомендувати шахістам, які прагнуть виявити ініціативу.

3) 5... Cf8—e7 6. Tf1—e1 b7—b5 7. Ca4—b3 d7—d6 8. c2—c3 0—0 9. h2—h3.

Перед тим, як просунути пішака на d4, білі запобігають ходові Cg4, що зв'язує коня.

9... Kc6—a5 10. Cb3—c2 c7—c5 11. d2—d4 Фd8—c7.

Складне становище. Шанси суперників приблизно однакові. Білі планують переведення коня — Kb1—d2 — f1—g3 — й атаку на королівському фланзі.

Чемпіон світу О. Альохін не радив початківцям грати іспанську партію. Попередньо треба набути досвіду, граючи дебюти простіші — шотландську, італійську партії, і лише потім переходити до іспанської.

КОРОЛІВСЬКИЙ ГАМБІТ

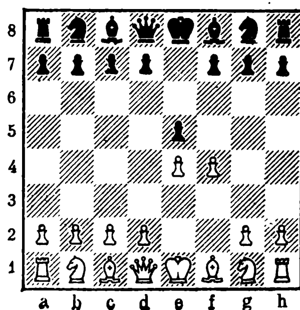
1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4. Діаграма 130.

Білі віддають пішака, збираючись, по-перше, здобути перевагу в центрі після ходу d2—d4, по-друге, сподіваються знищити пішака f4 і, рокірувавши, організувати атаку по лінії «f» на пункт f7. **2... e5 : f4.**

Це продовження називається прийнятим королівським гамбітом. Можна запобігти гамбіту ходом 2... Cf8—c5, бо програє 3. f4 : e5 з-за 3... Фd8—h4+.

Якщо ви не любите захищатися, можна зіграти контргамбіт Фалькбейєра — 2... d7—d5 3. e4 : d5 e5—e4, жертвуючи пішака, але заважаючи білим розвиватися.

Діагр. 130



3. Kg1—f3.

У цій позиції в давнину любили грати **3...** g7—g5, захищаючи зайвого пішака. Тепер не намагаються зберегти пішака, а прагнуть швидко розвинути фігури й продовжують 3... Kg8—f6 або 3... Cf8—e7.

Королівський гамбіт детально опрацьований, тому рідко зустрічається в турнірах майстрів.

Якщо ви не боїтеся залишитися без пішака й вам до душі атака, сміливо грайте королівський гамбіт.

Урок № 40. НАПІВВІДКРИТІ ДЕБЮТИ

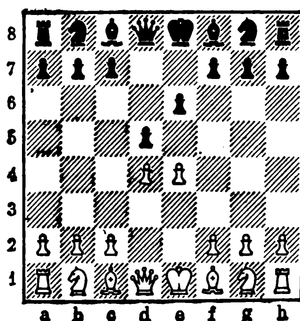
ФРАНЦУЗЬКИЙ ЗАХИСТ

1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5.

Чорні зав'язують боротьбу в центрі (діаграма 131). 3. Kb1—c3.

Білі можуть при бажанні звести гру до простої симетричної позиції після 3. e4 : d5 e6 : d5, але це невелика заслуга, бо право першого ходу дає білим підстави для боротьби за ініціативу.

Діагр. 131



Можна розрядити обстановку в центрі, граючи 3. e4—e5. Ходом 3... c7—c5 чорні негайно починають атаку пішакового центру.

Основні дві системи гри за чорних після 3. Kb1—c3 такі:

Перша система: 3... Kg8—f6 4. Cc1—g5 Cf8—e7 5. e4—e5 Kf6—d7 6. Cg5 : e7 Фd8 : e7 7. f2—f4 a7—a6.

У наступному ході чорні грають 8... c7—c5, починаючи гру на підрив пішакового центру. Хід 7... a7—a6 — попереджувальний, або, як кажуть, профілактичний, для того щоб запобігти випаду 8. Kc3—b5.

Білі рокірують або в коротку, або в довгу сторону й намагаються створити гру на королівському фланзі.

Друга система: 3... Cf8—b4 4. e4—e5 c7—c5 a2—a3 Cb4 : c3+ 6. b2 : c3 Kg8—e7.

Тут білі, як правило, рокірують у коротку сторону, а чорні можуть рокірувати або в коротку, або в довгу. План білих — атака на королівському фланзі, план чорних залежить від того, в яку сторону вони рокірувалися: якщо в довгу, то активні дії розвиваються на королівському фланзі, якщо ж у коротку — то в центрі, на ферзевому фланзі.

У французькому захисті завдання чорних нелегкі, втім вони майже завжди мають можливість для контратаки.

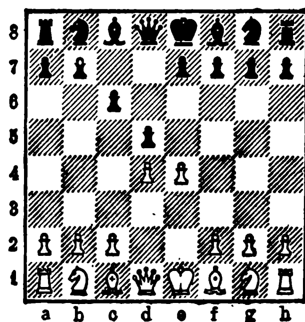
ЗАХИСТ КАРО — КАНН

1. e2—e4 c7—c6 2. d2—d4 d7—d5.

Назва цього дебюту складена з двох прізвищ. Майстри Каро та Канн незалежно один від одного розробили цей захист і ввели його в практику.

Ідея захисту аналогічна французькому — атакувати ходом d7—d5 центр білих, але в захисті Каро — Канн чорні, на відміну від французького, не закривають шлях слону c8 (діаграма 132).

Діагр. 132



Розглянемо три основних продовження.

1) 3. e4—e5 Cc8—f5. 4. Cf1—d3 Cf5 : d3 5. Фd1 : d3 e7—e6 6. f2—f4 c6—c5.

Позиція подібна до першої системи французького захисту, проте на шахівниці немає білопільних слонів, і це зменшує шанси білих на атаку королівського флангу. Мета чорних — розміни та перехід в ендшпіль.

2) 3. e4 : d5 c6 : d5 4. Cf1—d3 Kb8—c6 5. c2—c3 Kg8—f6 6. Cc1—f4 Cc8—g4 7. Kg1—f3 e7—e6 8. 0—0 Cf8—d6.

Цей варіант називається розмінним, він веде до значних спрощень, білі прагнуть оволодіти ініціативою на королівському фланзі, чорні — на ферзевому.

3) 3. Kb1—c3 d5 : e4.

Звичайно, безглуздо грати 3... e7—e6, бо вийшов би французький захист з марним ходом c7—c6: даремним

тому, що місце цього пішака на c5, а потрапити туди він може з c7 за один хід.

4. Kc3 : e4 Cc8—f5 5. Ke4—g3 Cf5—g6 6. Kg1—f3 Kb8—d7!

Гарний хід. Чорні не пускають коня на e5. Після 6... Kg8—f6 7. h2—h4 h7—h6 8. Kf3—e5 Cg6—h7 9. Cf1—c4. Білі фігури розміщені грізно.

7. h2—h4 h7—h6 8. Cf1—d3 Cg6 : d3 9. Фd1 : d3 e7—e6 10. Cc1—d2 Фd8—c7 11. 0—0—0 0—0—0.

Чому чорні не поспішали рокірувати в коротку сторону? Вони вичікували, в яку сторону рокіруються білі, побоюючись пішакової атаки на королівському фланзі.

Захист Каро — Канн веде, як правило, до міцних, спокійних позицій. Боротьба має неквапливий, маневрений характер.

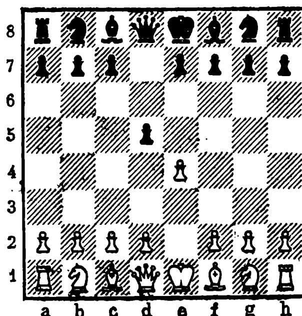
Урок № 41. НАПІВВІДКРИТІ ДЕБЮТИ

СКАНДІНАВСЬКИЙ ЗАХИСТ

1. e2—e4 d7—d5.

Після ознайомлення з французьким захистом та захистом Каро — Канн може виникнути природне запитання: чорні готують небезпечний підрив d7—d5, чи не можна зробити цей хід відразу? Такий захист розробили скандінавські шахісти (діаграма 133).

Діагр. 133



Недолік скандінавського захисту в тому, що після 2.e4 : d5 Фd8 : d5 3. Kb1—c3 білі виграють важливий темп.

Можливе таке продовження: 3... Фd5—a5 4. d2—d4 Kg8—f6 5. Kg1—f3 Cc8—g4 6. h2—h3 Cg4—h5 7. g2—g4 Ch5—g6 8. Kf3—e5.

Білі грають блискуче. Чорний ферзь розміщений невдало. Висновок: атакуючий хід d7—d5 треба добре підготувати.

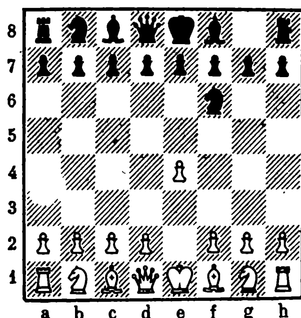
ЗАХИСТ АЛЬОХІНА

1. e2—e4 Kg8—f6.

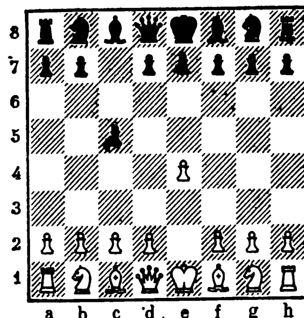
Оригінальна система захисту. Чорні викликають вогонь на себе. Вони пропонують білому пішаку рушити вперед, щоб потім атакувати його.

Розглянемо два варіанти. Діаграма 134.

Діагр. 134



Діагр. 135



1) 2. e4—e5 Kf6—d5 3. c2—c4 Kd5—b6 4. d2—d4 d7—d6 5. f2—f4 d6 : e5 6. f4 : e5 Kb8—c6.

Білі висунули чотирьох пішаків, але тепер доводиться турбуватися про них. План чорних: коротка рокіровка та підрив центру ходом f7—f6. У цій гострій позиції шанси суперників приблизно однакові, та чорні мають бути обережними. Якщо білі проведуть далі марш центральних пішаків, він може виявитися для чорних згубним.

2) 2. e4—e5 Kf6—d5 3. d2—d4 d7—d6 4. Kg1—f3 Cc8—g4 5. Cf1—e2 e7—e6 6. 0—0.

Становище білих дещо краще. Надалі вони грають c2—c4 і розвивають успіх на ферзевому фланзі. Завдання чорних — атака пішакового центру фігурами.

Урок № 42. НАПІВВІДКРИТІ ДЕБЮТИ

СІЦІЛІЙСЬКИЙ ЗАХИСТ

1. e2—e4 c7—c5.

Сіцілійський захист нині — один з найбільш поширених. З перших ходів чорні провадять самостійний план: вони дають волю білим на королівському фланзі, а самі розвивають ініціативу на ферзевому. Діаграма 135.

Сіцілійський захист має багато систем. Ознайомтесь із двома основними.

СХЕВЕНІНГЕНСЬКИЙ ВАРІАНТ

2. Kg1—f3 e7—e6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 d7—d6 6. Cf1—e2 a7—a6 7. 0—0 Kb8—c6 8. Cc1—e3 Cf8—e7 9. f2—f4 Фd8—c7.

Плани суперників у цій позиції чітко окреслились: білі прагнуть атакувати позицію рокіровки, чорні — просуванням пішака «b» починають атаку на ферзевому фланзі.

ВАРІАНТ ДРАКОНА

2. Kg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 g7—g6.

Говорять, ніби розміщення чорних пішаків h7, g6, f7, e7, d6 нагадує вигнуту спину дракона.

6. Cc1—e3 Cf8—g7 7. f2—f3 Kb8—c6 8. Фd1—d2 0—0 9. 0—0—0. Плани суперників зрозумілі: білі збираються розпочати атаку королівського флангу, просуваючи пішака «h», чорні прагнуть активних дій на ферзевому фланзі. Як завжди в позиціях з різносторонніми рокіровками, передбачається гостра боротьба під лозунгом: «Хто швидше?» Завдання чорних складніше. Від них вимагається вміле поєднання захисту з контратакою.

Сіцілійський захист — дебют із взаємними можливостями, важкий для обох сторін. Перемагає той, хто виявить більше витримки та винахідливості.

Урок № 43. ЗАКРИТІ ДЕБЮТИ

Як уже говорилося, закритими дебютами називаються всі початки, в яких перший хід білих не e2—e4. У закритих дебютах гра найчастіше має спокійний характер.

ФЕРЗЕВИЙ ГАМБІТ

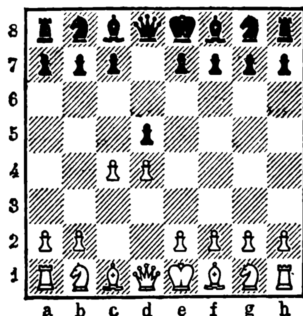
1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4.

Мета ходу — усунути чорного пішака з центру, щоб добитися там переваги. Якщо чорні беруть пішака, виникає прийнятий ферзевий гамбіт. Діаграма 136.

2... d5 : c4 3. e2—e3.

Хід білих — не єдиний. Тут добре і 3. Kg1—f3.

3... Kg8—f6.



Спроба утримати зайвого пішака могла спричинитися до поразки. 3... b7—b5 4. a2—a4 c7—c6 5. a4 : b5 c6 : b5?? 6. Фd1—f3, виграючи фігуру.

4. Cf1 : c4 e7—e6 5. Kg1—f3 c7—c5 6. 0—0 a7—a6.

У цьому положенні шанси білих розцінюються вище. Вони прагнуть активних дій на королівському фланзі та в центрі, чорні — на ферзевому фланзі та центрі.

ОРТОДОКСАЛЬНИЙ ЗАХИСТ

2... e7—e6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cc1—g5 Kb8—d7 5. e2—e3.

Чому білі не виграли пішака шляхом 5. c4 : d5 e6 : d5 6. Kc3 : d5, адже кінь f6 зв'язаний? Зв'язаний, але несподівано розв'язується: 6... Kf6 : d5! 7. Cg5 : d8 Cf8—b4+! Сумно, та доводиться розлучитися з ферзем:

8. Фd1—d2 Cb4 : d2+, і чорні мають зайву фігуру...

5... Cf8—e7 6. Kg1—f3 0—0.

Чорні мають міцну, але дещо стиснену позицію. Їм важко розвинути слона c8, вони повинні прагнути до розміну, щоб полегшити собі захист.

ЧЕСЬКИЙ ЗАХИСТ

2... c7—c6.

Цим ходом чорні зміцнюють центр і не закривають шлях слону c8.

3. Kg1—f3 Kg8—f6 4. Kb1—c3 d5 : c4 5. a2—a4 Cc8—f5 6. e2—e3 e7—e6 7. Cf1 : c4 Cf8—b4.

Обидва партнери рокірують у коротку сторону, і починається маневрена боротьба. Білі намагаються активізувати свій пішаковий центр, а чорні — атакувати його. Шанси суперників приблизно однакові.

ІНШІ ДЕБЮТИ

Початківцеві корисніше грати відкриті дебюти, ніж закриті. У відкритих початках швидше розвиваються події, плани простіші і ясніші. Все це допомагає набути потрібних навичок. Тому ми обмежуємося лише поверховим ознайомленням із деякими закритими дебютами.

Англійський початок. **1. c2—c4 e7—e5 2. Kb1—c3 Kg8—f6 3. Kg1—f3 Kb8—c6.**

Англійський початок характеризується першим ходом 1. c2—c4. Часто, починаючи гру цим ходом, білі просто маскують свої наміри. Наприклад:

1. c2—c4 Kg8—f6 2. Kb1—c3 e7—e6 3. Kg1—f3 d7—d5 4. d2—d4 — вийшов ферзевий гамбіт.

Англійський початок веде до складної гри, він має багато різних систем розвитку.

Староіндійський захист. **1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 g7—g6 3. Kb1—c3 Cf8—g7.**

Староіндійський захист характеризується фланговим розвитком слона (g7). Такий розвиток називається «фіанкетто». Чорні дають можливість партнерові збудувати міцний пішаковий центр, а потім здійснюють підрив ходами d7—d6, e7—e5 або d7—d6, c7—c5.

Захист Грюнфельда. **1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 g7—g6 3. Kb1—c3 d7—d5.**

Як бачите, метод атаки чорними центру відрізняється від староіндійського захисту. Чорні дають змогу партнерові створити перевагу в центрі, але потім атакують останнім пішаком «d» і фігурами.

Захист Німцовича. **1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 e7—e6 3. Kb1—c3 Cf8—b4.**

Ідея захисту Німцовича — створення фігурного тиску в центрі.

Новоіндійський захист. **1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 e7—e6 3. Kg1—f3 b7—b6.**

Ідея цього дебюту полягає також у створенні фігурного тиску в центрі, причому фіанкетується ферзевий слон.

Голландський захист. **1. d2—d4 e7—e6 2. c2—c4 f7—f5.**

Грають і 1. d2—d4 f7—f5.

У цьому дебюті чорні намагаються атакувати на королівському фланзі.

Урок № 44. ЗАГИБЕЛЬ У ДЕБЮТІ

Помилка на самому початку може викликати негайну катастрофу. Ми пропонуємо вашій увазі короткі й повчальні партії, в яких типові дебютні прорахунки спричинилися до сумних наслідків.

№ 1. 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 f7—f6?

Цей невдалий захисний хід часто роблять початківці. **3. Kf3 : e5! f6 : e5** (Краще 3... Фe7 4. Kf3 Ф : e4+ 5. Ce2, хоч і тоді білі мають перевагу в розвитку). **4. Фd1—h5+ Kpe8—e7 5. Фh5 : e5+ Kpe7—f7 6. Cf1—c4+ Kpf7—g6 7. Фe5—f5+ Kpg6—h6 8. d2—d4+ g7—g5 9. h2—h4 Kph6—g7 10. Фf5—f7+ Kpg7—h6 11. h4 : g5×.**

№ 2 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. Kb1—c3 Kg8—e7? (Слабкий хід чорних дає можливість білим швидко розвинути атаку на королівському фланзі) **5. Kf3—g5 0—0 6. Фd1—h5 h7—h6 7. Kg5 : f7 Фd8—e8 8. Kf7 : h6++ Kpg8—h7 9. Kh6—f7+ Kph7—g8 10. Фh5—h8×.**

№ 3 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kg8—f6 3. d2—d4 Kf6 : e4 4. d4 : e5 Cf8—c5? 5. Фd1—d5 Ke4 : f2 6. Cf1—c4 0—0 7. Kf3—g5! Kf2 : h1? 8. Kg5 : f7 c7—c6 9. Kf7—h6++ Kpg8—h8 10. Фd5—g8+ Tf8 : g8 11. Kh6—f7×.

№ 4 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5 a7—a6 4. Cb5—a4 d7—d6 5. d2—d4 b7—b5 6. Ca4—b3 Kc6 : d4 7. Kf3 : d4 e5 : d4 8. Фd1 : d4? c7—c5 9. Фd4—d5 Cc8—e6 10. Фd5—c6+ Ce6—d7 11. Фc6—d5 c5—c4. Білі здалися.

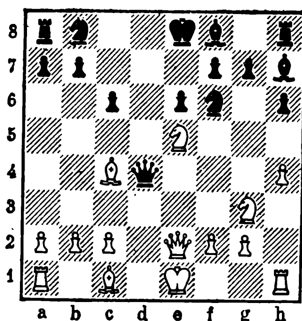
№ 5 1. e2—e4 c7—c6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 d5 : e4 4. Kc3 : e4 Kb8—d7 5. Фd1—e2.

Хід-пастка. Він розрахований на те, що чорні не помітять загрози мата. Якби чорні зіграли правильно — 5... e6, то ферзь, закривши дорогу слону, стояв би невдало. Чорні не побачили небезпеки, і задум білих виправдався. **5... Kg8—f6?? 6. Ke4—d6×.**

№ 6 1. e2—e4 c7—c6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 d5 : e4 4. Kc3 : e4 Cc8—f5 5. Ke4—g3 Cf5—g6 6. Kg1—f3 Kg8—f6.

Правильне продовження 6... Kbd7; допустивши коня на поле e5, чорні дають змогу білим розвинути атаку на пункт f7.

7. h2—h4 h7—h6 8. Kf3—e5 Cg6—h7 9. Cf1—c4 e7—e6 10. Фd1—e2 Фd8 : d4? (діаграма 137).


Діагр. 137

Веде до програшу. Треба було 10... Kd5, прикриваючи пішаків e6 і f7 від удару білого слона.

11. Ke5 : f7 Kpe8 : f7 12. Фe2 : e6+ Kpf7—g6 13. Фe6—f7×.

№ 7 1. e2—e4 b7—b6 2. d2—d4 Cc8—b7 3. Cf1—d3 f7—f5?

Чорні поставили «пастку», до якої білі із задоволенням потрапляють. **4. e4 : f5! Cb7 : g2 5. Фd1—h5+ g7—g6 6. f5 : g6 Kg8—f6 7. g6 : h7+ Kf6 : h5 8. Cd3—g6×.**

№ 8. 1. d2—d4 f7—f5 2. Cc1—g5. (Хід-пастка. Білі провокують чорних на погоню за слоном.) **2... h7—h6 3. Cg5—h4 g7—g5 4. Ch4—g3 f5—f4?** (Слона зловили, але, захопившись погонею, чорні послабили прикриття свого короля.) **5. e2—e3 h6—h5? 6. Cf1—d3 Th8—h6 7. Фd1 : h5+ Th6 : h5 8. Cd3—g6×.**

Аналіз помилок, допущених у цих партіях, дасть змогу вам уникнути їх повторення. Проте, якщо вам не пощастить і ви програєте на самому початку, не журіться — таке траплялося і з майстрами.

Ось приклади:

№ 9. Жибо — Лазар. 1. d2—d4 Kg8—f6 2. Kb1—d2 e7—e5 3. d4 : e5 Kf6—g4 4. h2—h3?? Kg4—e3! Білі здалися. Коня не можна брати через мат, втрачається ферзь. Ця міні-партія зіграна в 1924 році на чемпіонаті Парижу.

№ 10. Реті — Тартаковер. 1. e2—e4 c7—c6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 d5 : e4 4. Kc3 : e4 Kg8—f6 5. Фd1—d3 e7—e5 6. d4 : e5 Фd8—a5+ 7. Cc1—d2 Фa5 : e5 8. 0—0—0! Kf6 : e4? (Чорні сподівалися, що білі прагнуть відіграти фігуру ходом 9. Te1.) **9. Фd1—d8+!! Kpe8 : d8 10. Cd2—g5++ Kpd8—e8 11. Td1—d8×.** (На 10... Kpc7 йшло б 11. Cd8×). Ця гарна комбінація була проведена в легкій партії, що грали гросмейстери.

№ 11. Кнорре — Чигорін. 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. 0—0 d7—d6 5. d2—d3 Kg8—f6 6. Cc1—g5 h7—h6 7. Cg5—h4?

Помилка. Краще було б відступити слоном на e3 або захищатися. Наприклад: **11.** C : d5 0—0 **12. C : f7** Kph8

(якщо 12... Т : f7, то 13. Kg5) 13. Ф : с3 Т : f7, і білі мають лише невелику позиційну перевагу.

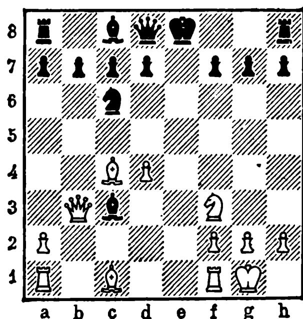
10... С : а1. Прийнявши жертву, чорні потрапляють під красиву і невідпорну атаку.

11. С:f7+ Крf8 12. Сg5 Ке7 13. Ке5! С:d4 14. Сg6! d5 15. Фf3+ Сf5 16. С : f5 С : е5 17. Се6+ Сf6 18. С : f6 gf 19. Ф : f6+ Кре8 20. Фf7×.

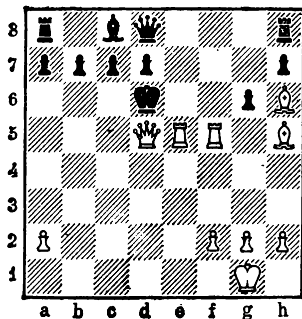
Жорстокий розгром!

У другій партії Греко його суперник не прийняв жертву тури, а зіграв **10... С : d4,** намагаючись залучити слона до захисту. І в цьому випадку білі тріумфують: **11. С : f7+ Крf8 12. Сg5 Сf6 13. Тае1.** Тура лишилась живою і дала про себе знати: загрожує Те8+.

Діагр. 138



Діагр. 139



13. ...Ке7 14. Сh5 Кg6 15. Ке5! (ефектний хід!) **15... К : е5 16. Т : е5 g6** (іншого захисту від мата на f7 немає) **17. Сh6+Сg7 18. Тf5+! Кре7 19. Те1 Се5 20. Т1 : е5+ Крd6 21. Фd5×.**

Усі білі фігури «перейшли кордон» (діаграма 139), усі взяли участь в атаці. Завершувальна позиція дає нам можливість відразу визначити, що армією білих командував досвідчений полководець.

У ЧОМУ ПОЛЯГАЄ КРАСА ШАХІВ

Для людини, яка не знає шахів, маленькі фігурки — лише дерев'яні іграшки. Але думка людини оживляє їх, і вони, як маріонетки, розігрують прекрасні вистави. Це можуть бути трагедії, драми, навіть комедії. Шахіст надає фігуркам руху, і твориться диво — він сам стає глядачем. Він не знає, як усе закінчиться, хвилюється, радіє, дивується, захоплюється. Скромні дерев'яні фігурки можуть змусити його переживати найглибші людські почуття.

У цьому розділі ми ознайомимо вас із деякими багатствами скарбниці шахів. Ми навмисне підібрали такі приклади, які допоможуть зрозуміти й відчути красу шахів. Оскільки завдання книжки — навчити грати в шахи, то приклади прості й повчальні. Ознайомлення з ними допоможе вам набути досвіду розігрувати початки, оцінювати позиції та знаходити варіанти для продовження партії.

ДЕБЮТНЕ ВІДКРИТТЯ ДЖОАКІНО ҐРЕКО

Партія № 1. ІТАЛІЙСЬКА ПАРТІЯ

Д. ГРЕКО — NN

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4.

Останній хід білих, який дає змогу розвинути фігуру, безумовно відповідає принципам дебютного розвитку. Проте він дозволяє чорним без затруднень закінчити розвиток.

3... Cc5 4. c3 Kf6 5. d4 ed 6. cd Cb4+ 7. Kc3.

Винахід калабрійця Греко: білі прагнуть швидкого

розвитку й не шкодують заради цього пішаків. Чорні повинні захищатися дуже точно.

7... К : e4 8. 0—0 К : c3 9. bc С : c3.

Тактика чорних найпримітивніша, вони «їдять» усіх пішаків підряд і надто відстають із мобілізацією сил. Замість 8... К : c3 теорія рекомендує 8... С : c3 і на 9. bc — 9... d5.

10. Фb3.

Діаграма 138. Білі жертвують туру. Ця партія була зіграна в XVII столітті, тоді навіть сильні шахісти не знали ходу 10... d5, який дає чорним можливість успішно розмінятися на f6. А тепер чорні у темпі починають пішакову атаку на королівському фланзі.

7... g7—g5! 8. Ch4—g3 h6—h5! 9. Kf3:g5.

Кращий захисний хід білих 9. h4, але й тоді після 9... Cg4 10. c3 Фd7 ініціатива на боці чорних.

9... h5—h4! 10. Kg5 : f7 h4 : g3! 11. Kf7 : d8 Cc8—g4! 12. Фd1—d2 Kc6—d4! 13. Kb1—c3 Kd4—f3+! 14. g2 : f3 Cg4 : f3. Білі здалися.

Захисту від мата немає. Білі можуть лише відтягти розв'язку, граючи таким чином.

15. Cf7+ Kp : d8 16. Фh6 T : h6 17. Ch5 T : h5 18. h4 T : h4, і на будь-який хід 19... Th1×.

ДРУЖНИЙ ОРКЕСТР БІЛИХ ФІГУР

Партія № 2. ГАМБІТ ЕВЕНСА

АРНУ ДЕ РИВ'ЄР — ЖУРНУ

ЗІГРАНА В ПАРИЖІ У 1848 р.

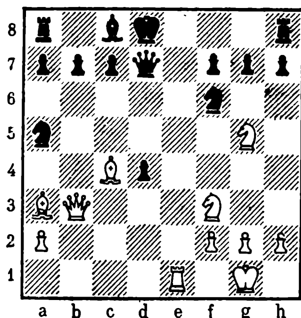
1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. b4 C : b4 5. c3 Ca5 6. d4 ed 7. 0—0.

Так само, як у попередній партії, білі не зважають на втрати: вони прагнуть до швидкої мобілізації сил та відкриття ліній.

7... Kf6.

Чорні також поспішають вивести короля з центру в безпечне місце. Проте їхній хід не можна схвалити. Чому? Це ви побачите самі. Обережнішим був би хід 7... d6.

Діагр. 140



8. Са3! d6 9. е5!

Білі намагаються не дати змоги королю втекти з центру.

9... de 10. Фb3 Фd7 11. Те1 е4 12. Кb2!

Білі послідовно збільшують атакуючі сили.

12... С:с3 13. К:е4 С:е1 14. Т:е1 Крd8 15. Кеg5.

Загрожує смертельний хід 16. К:f7+. **15... Ка5.**

Чорні намагаються ослабити атаку, але безуспішно (діаграма 140).

16. Ке5! К:b3 17. Ке:f7+ Ф:f7 18. К:f7+ Крd7.

Король має надію сховатися на полі с6 від удару тури, але йде **19. Сb5+! с6 20. Те7×.**

І знову всі фігури білих взяли участь в атаці, через те вона і виявилася нищівною.

БЕЗСМЕРТНА ПАРТІЯ

Партія № 3. КОРОЛІВСЬКИЙ ГАМБІТ

А. АНДЕРСЕН — **Л. КИЗЕРИЦЬКИЙ**

ЗІГРАНА В ЛОНДОНІ У 1851 РОЦІ

1. е4 е5 2. f4 еf 3. Сс4.

Цей різновид королівського гамбіту має назву гамбіту слона. Найсильнішим продовженням для чорних теорія вважає тут 3... Кf6.

3... Фh4+.

Спокусливо, звичайно, не дати білому королю рокіруватися, але вилазка ферзем передчасна.

4. Крf1 b5.

Зустрічною жертвою чорні хочуть збити темп наступу суперника.

5. С:b5 Кf6 6. Кf3 Фh6.

Останній хід чорних непослідовний. Спочатку вони, певно, хотіли грати 6... Фh5, з темпом нападаючи на слона.

7. d3 Kh5.

Ось що спокусило чорних! Вони загрожують ходом 8... Kg3+.

8. Kh4 Фg5 9. Kf5 c6 10. g4 Kf6 11. Tg1!

Тонка й неочевидна жертва фігури. Білі сподіваються використати невдале положення чорного ферзя.

11... cb 12. h4 Фg6 13. h5 Фg5 14. Фf3.

Загрожує 15. C : f4 з виграшем ферзя.

14... Kg8 15. C : f4 Фf6 16. Kc3 Cc5 17. Kd5.

Початок надзвичайно ефектної комбінації.

17... Ф : b2 18. Cd6!

Заради атаки білі жертвують дві тури.

18... C : g1.

Ця партія згодом була скрупульозно проаналізована. В. Стейніц встановив, що 18... Ф : a1+ 19. Kpe2 Фb2! залишало чорним деяку надію на порятунок.

19. e5!

Білі відволікають ферзя від захисту пішака g7.

19... Ф : a1+ 20. Kpe2.

Загрожує мат — 21. K : g7+, і 22. Cc7. Чорні вирішили захистити пункт c7.

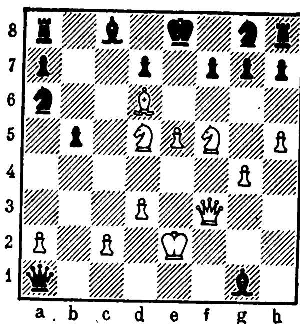
20... Ka6 (діаграма 141).

Далі йде матовий фінал.

21. K : g7+ Kpd8 22. Фf6+ K : f6 23. Ce7×.

Андерсен пожертвував рекордну кількість матеріалу: слона, дві тури та ферзя. Захоплені сучасники назвали цю партію «безсмертною».

Діагр. 141



ПІД МУЗИКУ РОССІНІ

Партія № 4. ЗАХИСТ ФІЛІДОРА

П. МОРФІ — **КОНСУЛЬТАНТИ**

ЗІГРАНА В ПАРИЖІ У 1858 РОЦІ

Шахові історики запевняють, що ця партія була зіграна в ложі Гранд-Опера під чарівну музику «Севільського цирульника» Россіні. Суперниками Морфі були герцог

Брауншвейгський і граф Ізуар. Шахова кар'єра американця Пола Морфі дивовижна: за два роки (1857—1859) він переміг усіх найкращих шахістів світу, а потім полишив шахи.

1. e4 e5 2. Kf3 d6.

Хід 2... d6 був запропонований французьким шахістом Філідором, і захист носить його ім'я.

3. d4 Cg4?

Філідор так не грав. Тут слід відповідати 3... Kd7 або 3... Kf6.

4. de C : f3 5. Ф : f3 de 6. Cc4.

Передчасний вивід чорного слона спричинив те, що білі випередили суперника в мобілізації сил.

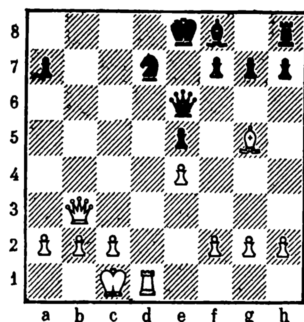
6... Kf6? (кращий хід тут був 6... Фе7, тепер білі завдають подвійного удару) **7. Фb3 Фе7 8. Kc3.**

Звичайно, білі могли взяти пішака на b7, що після 8... Фb4+ призвело б до розміну ферзів. Морфі прагне атакувати короля, використовуючи перевагу в розвитку.

8... c6 9. Cg5 b5?

Коли суперник має перевагу в розвитку, треба поводити себе скромніше. Спроба перехопити ініціативу зазнає фіаско. Потрібно було грати 9... Фс7.

Діагр. 142



10. K : b5! cb 11. C : b5+ Kbd7 12. 0—0—0 Td8 13. T:d7!

Зверніть увагу на відмінність у положенні чорних і білих фігур: білі ціною тури ліквідовують коня, захисника короля, і відразу підводять другу туру ,а чорні не можуть підвести резерви.

13... T : d7 14. Td1 Фе6 15. C : d7+ K : d7 (діаграма 142).

16. Фb8+! K : b8 17. Td8×.

Ефектний фінал!

Ця партія викликає захоплення. У білих лишилося тільки дві фігури, у чорних — зайвий ферзь і кінь, але Давид переміг Голіафа. Саме Морфі показав на практиці важливість швидкого розвитку сил у відкритих позиціях...

ПОЧЕСНА НІЧИЯ

Партія № 5. ШОТЛАНДСЬКА ПАРТІЯ

О. АЛЬОХІН — **ЕМ. ЛАСКЕР**

ЗІГРАНА В МОСКВІ У 1914 РОЦІ

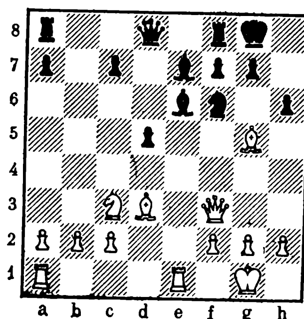
1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. d4 ed 4. K : d4 Kf6 5. Kc3 Cb4 6. K : c6 bc 7. Cd3 d5 8. ed cd 9. 0—0 0—0 10. Cg5 Ce6!

Останнім ходом чорні зміцнили своє становище в центрі. Помилкою був би хід 10... Ce7 з-за 11. C : f6 C : f6 12. Фh5 з перевагою. Ось приблизний варіант: 12... g6 13. Ф : d5 Ф : d5 14. K : d5 C : b2 15. Tb1 Ce5 16. Tfe1 Cd6 17. Kf6+ Kpg7 18. Ce4, досягаючи матеріальної переваги.

11. Фf3 Ce7 12. Tfe1 h6.

Чемпіон світу, роблячи останній хід, не сподівався, що його молодий суперник може форсувати нічию комбінаційним способом. До складної гри вело продовження 12... Tb8 (діаграма 143).

Діагр. 143



13. C : h6! gh 14. T : e6! fe.

Двома ходами білі повністю зруйнували стіни королівського замку, прочищаючи шлях ферзю.

15. Фg3+ Kph8 16. Фg6.

Суть комбінації в цьому ході. Чорні не можуть захистити пішака h6 (16... Kg8 17. Фh7×) і тому беззахисні перед загрозою вічного шаху.

Розглянемо варіанти: 16... Фe8 17. Ф : h6 Kpg8 18. Фg5+ Kph8 (на 18... Kpf7 йде 19. Фg6×). Партнери погодились на нічию.

Граючи білими, не треба прагнути до швидкої нічиєї. Та ця нічия почесна: чорними грав великий Ласкер, чемпіон світу, а білими — молодий Альохін, на якого чекало блискуче майбутнє, він теж став чемпіоном світу і вражав шаховий світ неперевершеними комбінаціями.

КОРОЛЬ ПРЯМУЄ НАЗУСТРІЧ ДОЛІ

Партія № 6. ГОЛЛАНДСЬКИЙ ЗАХИСТ

ЕМ. ЛАСКЕР — **Д. ТОМАС**

ЗІГРАНА В ЛОНДОНІ У 1911 РОЦІ

1. d4 f5 2. Kf3 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7.

Чорні безтурботно сприйняли намір білих захопити центр. Правильним продовженням було 4... d5.

5. C : f6 C : f6 6. e4 fe 7. K : e4 b6 8. Cd3 Cb7 9. Ke5.

Задум білих неважко розгадати — вони приготувалися до атаки на королівському фланзі.

9... 0—0.

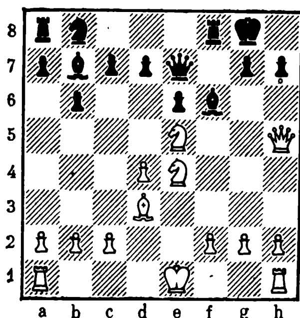
Загрожувало 10. Фh5+, і чорні, рокірувавши, вирішили, що все гаразд. Проте вилазка ферзем навіть без шаху дуже небезпечна.

10. Фh5! Фe7.

Чорні відводять загрозу — 11. K : f6+ gf — і пішак h7 виявляється під захистом. Та, уникнувши однієї небезпеки, вони не помітили іншої, більш замаскованої. Від мата захищав хід 11... C : e5, і комбінація 12. Kf6+? не вийшла через 12... T : f6!

Чи можете ви повірити, що чорний король через кілька ходів опиниться на полі g1 і дістане там мат? Така фантазія нікому не прийде в голову. Але на шахівниці трапляються неймовірні пригоди (діаграма 144).

Діагр. 144



11. Ф : h7+!! Kp : h7 12. K : f6++.

Страшний подвійний шах, від якого не можна сховатися, а можна лише втекти. Але куди? Назад дороги немає: 12... Kph8 приводить до ефектного мата двома кіньми — 13. Kg6╳. Доводиться йти назустріч долі.

12... Kph6 13. Keg4+ Kpg5 14. h4+.

Тут була й інша можливість красивого виграшу: 14. f4+ Kp: f4 15. g3+ Kpf3 16. 0—0╳!; другий варіант —

15... Крg5 16. h4×; третій варіант — 14. f4+ Крh4 15. g3+ Крh3 16. Сf1+ Сg2 17. Кf2×!

14... Крf4 15. g3+ Крf3.

Король чорних сам прийшов на місце загибелі. Тепер білі можуть вибирати, як завершити партію. Найшвидше було 16. Крf1 з неминучими матовими загрозами. Білі вирішили обійтись без тихих ходів.

16. Се2+, Крg2 17. Тh2+ Крg1 18. 0—0—0×.

Можна не сумніватися, що всі ходи після жертви ферзя були розраховані білими. Партія гідна подиву!

ЦІНА ОДНОГО ПРОМАХУ

Партія № 7. ДЕБЮТ ЧОТИРЬОХ КОНЕЙ

Х. Р. КАПАБЛАНКА — **Г. СТЕЙНЕР**

ЗІГРАНА В ЛОС-АНДЖЕЛЕСІ У 1933 РОЦІ

1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. Кс3 Кf6 4. Сb5 Сb4 5. 0—0 0—0 6. d3 d6 7. Сg5.

Стоп! Далі наслідувати ходи білих небезпечно: 7... Сg4 8. Кd5! Кd4? 9. К : b4 К : b5 10. Кd5 Кd4 11. С : f6 С : f3 12. Фd2! Фd7 (на 12... gf йде 13. Фh6!) 13. Ке7+ Крh8 14. С : g7+ 15. Фg5+ Крh8 16. Фf6×.

7... С : с3 8. bс Ке7.

Здвоєння пішаків по лінії «f» після 9. С : f6 gf чорні не бояться — вони сподіваються використати відкриту лінію «g» для атаки на короля.

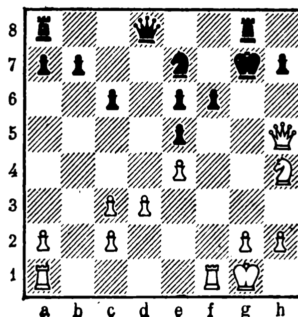
9. Кh4 с6 10. Сс4 Се6?

Дивно, що такий звичайнісінький на вигляд хід веде за собою неминучу поразку. Звичайно, щоб розгадати це, потрібен дар Капабланки (чемпіон світу з 1921 по 1927 рік)!

Вдалим продовженням було 9... d5.

11. С : f6! gf 12. С : е6 fе 13. Фg4+ Крf7 14. f4! Відбувається відкриття ліній для атаки на короля. **14... Тg8 15. Фh5+ Крg7 16. fе dе** (діаграма 145).

Діагр. 145



17. Т : f6! Кр : f6 18. Tf1+Kf5 19. К : f5 ef 20. Т : f5+ Кре7 21. Фf7+ Крd6 22. Tf6+ Крс5 23. Ф : b7!

Загрожує 24. Фb4×.

23... Фb6.

Чорний ферзь захищає пункти с6 і b4 від матуючих ударів — перевантаження!

24. Т : с6+! Ф : с6 25. Фb4×.

Капабланка переміг у властивій для нього вишуканій манері.

Ця партія вчить нас бути обережними в дебюті: маленький промах призводить до великої біди.

ЗАЛІЗНА ХВАТКА

Партія № 8. ФЕРЗЕВИЙ ГАМБІТ

М. БОТВИННИК — **М. ВІДМАР**

ЗІГРАНА В НОТТІНГЕМІ У 1936 РОЦІ

1. с4 е6 2. Kf3 d5 3. d4.

З невеликою перестановкою ходів створився звичайний ферзевий гамбіт.

3... Kf6 4. Кс3 Се7 5. Cg5 0—0 6. е3 Kbd7 7. Cd3 с5 8. 0—0 cd 9. ed dc 10. С : с4.

У результаті дебютних ходів білі мають ізольованого пішака, та цей недолік компенсується більш вільним й активним розміщенням фігур.

10... Kb6 11. Cb3 Cd7 12. Фd3.

При нагоді білі можуть створити відомий нам механізм — Фd3 і Сс2.

12... Kbd5 13. Ке5 Сс6 14. Tad1 Kb4.

Недоречна активність. Треба було думати про захист.

15. Фh3 Cd5 16. К : d5 Kb : d5.

У таких ситуаціях, захищаючись від атаки, завжди корисні розміни, тому правильним був: 16... Kf : d5.

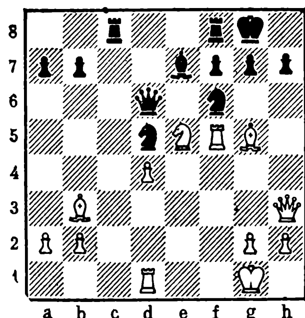
17. f4 Тс8 18. f5.

З неухильною послідовністю Ботвинник проводить свою ідею — відкриття ліній на королівському фланзі для атаки.

18... ef 19. Т : f5 Фd6. Діаграма 146.

Тепер Ботвинник точно розрахованою комбінацією закінчує свою стратегію. Від негайного розгрому чорних рятував хід 19... Тс7.

20. К : f7! Т : f7 (не годилося 20... Кр : f7 з-за 21. С : d5+) **21. С : f6 С : f6 22. Т : d5 Фс6 23. Td6.**


Діагр. 146

Обережними треба бути не лише в дебюті. Тут напрошувався хід 23. Тс5, але він не годився через 23... С : d4+.

23... Фе8 24. Td7. Чорні здалися.

Незначну дебютну перевагу Ботвинник послідовно нарощував, не даючи партнеру вислизнути й підкоряючи його своїй волі. Комбінація прозвучала як фінальний акорд. Вона була підготовлена всією попередньою грою.

ПЕРЕМАГАЄ ЛОГІКА

Партія № 9. ІСПАНСЬКА ПАРТІЯ

В. СМИСЛОВ — **М. ЕЙВЕ**

ЗІГРАНА В МОСКВІ У 1948 РОЦІ

1. e4 e5 2. Kf3 Кс6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 К : e4 6. d4 b5 7. Cb3 d5 8. de Ce6 9. Фе2.

За старих часів тут грали 9. с3.

9... Кс5 10. Td1.

Білі поспішають атакувати центрального пішака d5.

10... К : b3.

Хід природний, але не найкращий, Правильне продовження — 10... Се7.

11. ab Фс8 12. с4!

Білі жертвують пішака, відкриваючи лінію. Перевага в розвитку надає їм небезпечну атаку.

12... dc 13. bc С : с4 14. Фе4 Ке7 15. Ка3!

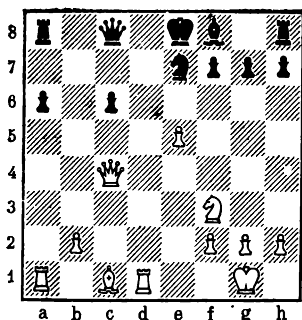
Цей сильний хід, напевно, пройшов повз увагу чорних. Слон не може втекти, бо К : b5. Тому замість 14... Ке7 краще було грати 14... Kb4.

15... с6 16. К : с4 bc 17. Ф : с4.

Саме час підсумувати. Матеріальну рівність поновлено, чорний король застряв у центрі (діаграма 147).

17... Фb7.

Діагр. 147



На 17... Фе6 була можлива комбінація: 18. Т : а6 Ф : с4 19. Т : а8+ Кс8 20. Т : с8+ Кре7, 21. Тс7+ Кре6 (21... Кре8 22. Cg5) 22. Т : с6+! Ф : с6 23. Kd4+, і білі виграють.

18. е6! f6 19. Td7 Фb5 20. Ф : b5.

Білим немає сенсу ухилятися від ендшпілю. Завдяки блискучому розвитку вони відразу досягають матеріальної переваги.

20... cb 21. Kd4 Тс8 22. Се3 Kg6 23. Т : а6 Ке5 24. Tb7 Сс5 25. Kf5 0—0 26. h3! Чорні здалися, бо на 26... С : е3 йде 27. Ке7+, а на 26... g6 — 27. Kh6+ Kph8 28. С : с5 Т : с5 29. Та7.

Ясна і точна гра Смислова привела до перемоги.

СТРИБОК «ТИГРА»

Партія № 10. ФЕРЗЕВИЙ ГАМБІТ

Т. ПЕТРОСЯН — **А. ТОЛУШ**

ЗІГРАНА В МОСКВІ У 1950 РОЦІ

1. Kf3 Kf6 2. с4 е6 3. Кс3 5 d4. d4 с6 5. cd ed.

Перестановка ходів сприяла виникненню однієї з позицій, звичайних для ферзевого гамбіту. Як правило, вона з'являється так:

1. d4 d5 2. с4 е6 3. Кс3 Kf6 4. Kf3 с6 5. cd ed.

6. Фс2 Cd6.

Останній хід чорних заслуговує на осуд. У таких позиціях білі звичайно виводять слона на g5. Щоб нейтралізувати скутість коня, чорним слід було обмежитися скромним розвитком слона на е7.

7. Cg5 0—0 8. е3 Cg4.

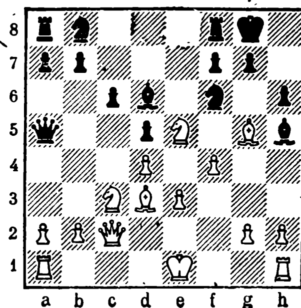
Чорні не відчувають небезпеки, що насувається, і продовжують робити недоречні «активні» ходи.

9. Ке5 Ch5.

Ви бачите, до чого прагнуть чорні? Вони хочуть перевести слона на g6, щоб захистити пункт h7 від атаки ферзя і слона білих (діаграма 148).

10. f4.

Білі не тільки зміцнили положення коня в центрі, а й докорінно знищили задум чорних: на 10... Cg6 буде хід пішака на f5, починається полювання на слона (11... Ch5 12. g4).


Діагр. 148

10... Фа5.

Відхід ферзя вимушений — загрожувало 11. g4 і 12. f5, виграючи фігуру.

11. Cd3 h6.

Чорні виводять з-під удару пішака h7. Цілком закономірна дія, проте над чорним королем збираються такі хмари, що вже не до пішаків. Ходом 11... Ke4 чорні могли віддати пішака. 12. С : e4 de 13. Кс4 Фс7 14. К : d6 Ф : d6 15. Ф : e4.

Ціною пішака було б відведено головну загрозу від чорного короля.

12. С : f6 gf 13. g4!

Чорні зберегли матеріальну рівність, але, очевидно, це тепер їх не втішає. Лінії на королівському фланзі неминуче відкриваються, по них кидаються в атаку білі фігури. Королю буде кепсько: стіни замку зруйновані, а захисників поблизу обмаль.

13... fe 14. fe! Ce7 15. 0—0—0!

Білі не поспішали з рокіровкою, вони чекали нагоди рокіруватися в довгу сторону, і тепер рокіровка — це не оборонний хід, а сильне продовження атаки на короля. Білі навіть не стали витрачати часу на взяття слона — все одно він не втече від них.

Перевірте варіант: 15... Cg6 16. С : g6 fg 17. Ф : g6+ Kph8 18. Ф : h6+ Kpg8 19. Фе6+ Kph8 (19... Tf7 20. Tdf1, виграючи туру) 20. Ф : e7 з трьома зайвими пішаками у білих.

15... Cg5 16. gh Kph8.

Чорні не мають часу захопити здобич: 16... С : e3+ 17. Kpb1 Kph8 18. Фе2 С : d4 19. Фg4 С : c3 20. Фf5, і від мата немає захисту.

17. Фf2 f5.

Іншого способу захисту від вторження ферзя на f5 не було.

18. h4 Ce7 19. Фf4. Чорні здалися.

Чи не рано? Давайте розберемося. Загрожує 20. Ф:h6+ Крg8 21. Tg1+ Kpf7 22. Фg6×. Пішака h6 можна захистити тільки ходом 19... Kph7, а тоді 20. С : f5+ Т : f5 21. Ф : f5 Kph8 22. Tg1 зі швидким матом.

Тігран Петросян — шахіст позиційного стилю. Він не прагне атакувати короля, а віддає перевагу позиційному маневруванню, нагромадженню незначних переваг.

Але ця партія показує, що «тигра» краще не дражнити.

АТАКА — ЙОГО СТИХІЯ

Партія № 11. ЗАХИСТ КАРО — КАНН

М. ТАЛЬ — **Г. ФЮШТЕР**

ЗІГРАНА В ПОРТОРОЖЕ У 1958 РОЦІ

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Кc3 de 4. К : e4 Кbd7 5. Кf3.

Звичайний розвиваючий хід. Ви знайомі з ходом-пасткою — 5. Фе2 в надії на 5... Кgf6 оголосити мат ходом 6. Кd6. Проте для майстрів пастка надто прозора. Після 5... Кdf6 або 5... е6 білі нічого не досягають.

5... Кgf6 6. К : f6+ К : f6 7. Сc4 Сf5. Зв'язка коня ходом 7... Сg4 була б удаваною: після 8. С : f7+ Крf7 9. Кe5+ білі розв'язувались би з вигодою для себе.

8. Фе2.

Білі мають намір рокіруватися в довгу сторону.

8... е6 9. Сg5 Се7 10. 0—0—0 h6 11. Ch4 Ke4.

Чорні не рокірували в коротку сторону, побоюючись атаки. Вони вирішили розмінами ослабити можливий натиск білих.

12. g4!

Несподівано й дотепно. Перевірте варіанти:

а) 12... С : g4 13. С : е7 С : f3 14. Ф : f3.

б) 12... С : h4 13. gf ef 14. К : h4 Ф : h4 15. f3.

Слону доводиться відступати.

12... Сh7 13. Сg3 К : g3 14. fg!

Білі відкривають лінію «f» для майбутніх дій.

14... Фс7 15. Ке5 Сd6 16. h4.

Чорним ніяк не вдається евакуювати свого короля. На коротку рокіровку йде 17. g5, а на довгу — хід 18. К : f7! Тому чорні вирішили прогнати коня, а потім рокірувати в довгу сторону. Втрата пішака е6 їх не лякала, бо взамін вони «ласували» пішаком g3.

16... f6 17. С : е6!

Екс-чемпіон світу Михайло Таль ніколи не втратить можливості взяти короля суперника «на мушку».

17... fe 18. de Ce7.

Чорним жаль було розлучитися з фігурою після 18... С : е5 19. The1, але тепер вони потрапляють із вогню та в полум'я.

19. Thf1.

Загрожує 20. Cf7+ Kpf8 21. Cg6+ Kpg8 22. Фс4 з матом.

19... Tf8 20. T : f8+ C : f8 21. Фf3!

Чорні зв'язані по руках і ногах. Не можна грати 21... Td8 з-за 22. T : d8+, а загрожує 22. Фb3.

21... Фе7 22. Фb3.

Готовий новий удар. 23. Cd7+ Ф : d7 24. T : d7 Kp : d7 25. Ф : b7+.

22... Tb8 23. Cd7+.

Білі приступають до «збирання врожаю».

23... Ф : d7 24. T : d7 Kp : d7 25. Фf7+ Ce7 26. e6+ Kpd8.

26... Kpd6 після 27. Фf4+ вело до втрати тури.

27. Ф : g7.

Чорні мають туру і двох слонів за ферзя. Цього достатньо для продовження партії. Та на лихо — одного слона вони відразу ж втрачають. Перевірте самі. Чорні побачили втрату слона й здалися.

ІСПАНСЬКИЙ ЛАБІРИНТ

Партія № 12. ІСПАНСЬКА ПАРТІЯ

Е. ГЕЛЛЕР — **Б. СПАСЬКИЙ**

ЗІГРАНА В МОСКВІ У 1964 РОЦІ

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 d6 5. 0—0 Cg4 6. h3 Ch5 7. c3 Kf6 8. d4 b5 9. Cb3 Ce7.

Ми навмисне не коментуємо початкових ходів. Іспанська партія — складний дебют з багатьма різними варіантами. Останнім ходом чорні могли після 9... C : f3 10. Ф : f3 ed виграти пішака, проте тоді білі мали б блискучий розвиток з можливостями атаки на королівському фланзі.

10. Ce3 0—0.

Знайдіть самі подвійний удар, який перешкоджає чорним взяти пішака на е4.

11. Кbd2 d5.

Суперники закінчили розвиток, і чорні негайно розпочинають активні дії в центрі.

12. g4 Cg6 13. de.

У лабіринті варіантів може заблукати й гросмейстер. Лише в результаті аналізу встановили, що треба було грати 13. К : е5 й ініціатива зберігалася за білими.

13... К : е4 14. Кb1.

Пішак d5 атакований двічі, його захистити неможливо.

14... Фс8!

Виявляється, Б. Спаський усе передбачив. Втрата пішака чорним не страшна. На 15. С : d5 йде неприємне 15... Td8, і якщо 16. С : с6, то 16... Т : d1 17. Т : d1 h5! з атакою. А на 15. Ф : d5 чорні грають 15... Ка5 16. Фd1 Td8 і також h5. Ослаблення позиції рокіровки дається взнаки.

15. Кd4 К : е5 16. f4.

Над чорними зібралися нові хмари, та вони не страшні.

16... с5! 17. fe cd 18. cd Фd7.

Перша сутичка закінчилася. Матеріально сили рівні. Ініціативу мають чорні.

19. Кd2 f6 20. Tac1 Kph8 21. Cf4 fe 22. С : е5 Cg5! 23. Тс7.

Становище чорних здається жахливим, але йде: **23... Ф : с7!**

Запланована жертва ферзя.

24. С : с7 Се3+ 25. Kpg2 К : d2 26. Т : f8+ Т : f8.

І ось її результат. Король білих один проти всіх чорних фігур.

27. С : d5 Tf2+ 28. Kpg3 Кf1+ 29. Kph4 h6 30. Cd8 Tf8.

Від загрози 31... Cf2+ немає належного захисту, тому білі здалися.

ФЕЙЄРВЕРК КОМБІНАЦІЙ

Партія № 13. ЗАХИСТ ГРЮНФЕЛЬДА

Д. БІРН — Р. ФІШЕР

ЗІГРАНА В НЬЮ-ЙОРКУ У 1956 РОЦІ

1. Кf3 Кf6 2. с4 g6 3. Кс3 Cg7 4. d4 0—0 5. Cf4 d5.

Характерна для сучасних шахів манера розігрування дебюту — партнери до певного часу приховують свої

справжні наміри. Лише тепер можна сказати, що розіграний захист Грюнфельда — до цього моменту його маскував порядок ходів. Здебільшого ця позиція виникає після 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Kf3 Cg7 5. Cf4 0—0.

6. Фb3.

Виводячи ферзя, білі захищають пішака й посилюють тиск на центр. Проте, як відомо, рано розвинутий ферзь сам може легко стати об'єктом нападу.

6... dc 7. Ф : c4 c6 8. e4 Kbd7.

Цей спокійний розвиток ходу не відповідає стилю вибраного чорними початку. Слід було використати позицію ворожого ферзя, щоб перехопити ініціативу таким способом: 7... b5 8. Фb3 Фa5 із загрозою 9... b4.

9. Td1 Kb6 10. Фc5 Cg4 11. Cg5?

Граючи так, білі намагаються не допустити відскоку коня f6 на d7. Проте хід цей поганий не лише тим, що створює незабезпечене положення фігур. Звичайно, Д. Бірн не розраховував усіх його наслідків і навряд чи сподівався, що тринадцятирічний хлопчак здатний влаштувати такий комбінаційний фейєрверк.

11... Ka4!!

Грім серед ясного неба! Юний Фішер зумів побачити вади в позиції білих і ефектним ударом негайно ставить суперника в критичне становище.

12. Фa3.

Після 12. K : a4 K : e4 13. Фc1 Фa5+ чорні відіграють фігуру, залишаючись із матеріальною перевагою.

12... K : c3 13. bc K : e4 14. C : e7 Фb6.

Холоднокровна відповідь. Якщо білі приймуть жертву якості — 15. C : f8, то після 15... C : f8 16. Фb3. K : c3! їхня позиція моментально розвалюється.

15. Cc4.

Бірн ніяк не може змиритися з думкою, що юний партнер його так вправно переграв. Він прагне ускладнити гру, але потрапляє із вогню та в полум'я.

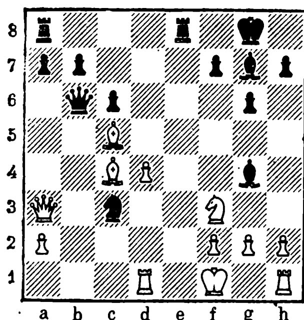
15... K : c3!

Знову точно розрахований удар. Якщо тепер 16. Ф : c3 Tfe8 17. C : f7+ (17. Фe3 Фc7) 17... Kp : f7 18. Kg5+, то 18... Kp : e7 19. 0—0 C : d1 20. T : d1 Фb5, і чорні відбивають атаку.

16. Cc5 Tfe8+ 17. Kpf1.

Білі чекають відступу коня на b5, щоб відповісти комбінацією 18. C : f7+! Kp. f7 19. Фb3+ Ce6 20. Kg5+,

Діагр. 149



Крg8 21. К : е6, але їх зустрічає нова несподіванка.

17... Се6!! (див. діаграму 149).

Чорні жертвують ферзя. Як зазначали спеціалісти, у гострій тактичній боротьбі одинадцятий чемпіон світу часто намагається спростувати задуми суперників неочевидними проміжними ходами.

18. С : b6..

Кращого немає. Якщо 18. С : е6, то 18... Фb5+ 19. Крg1 Ке2+ 20. Крf1 Кg3++, і білі дістають мат. А на 18. Ф : с3 йде 18... Ф : с5!

18... С : с4+ 19. Крg1 Ке2+ 20. Крf1 К : d4 21. Крg1 Ке2+ 22. Крf1 Кс3+ 23. Крg1 ab 24. Фb4 Та4 25. Ф : b6 К : d1.

Кінь чорних добре попрацював: за ферзя вони мають туру й двох коней. Такої переваги в цій позиції цілком достатньо для перемоги. Найближчий шлях до мети — організація фігурної атаки на короля.

26. h3 Т : а2 27. Крh2 К : f2 28. Те1 Т : е1 29. Фd8+ Сf8 30. К : е1 Сd5 31. Кf3 Ке4 32. Фb8 b5 33. h4 h5 34. Ке5 Крg7.

Нарешті в атаку включається і чорнопільний слон.

35. Крg1 Сс5+ 36. Крf1 Кg3+ 37. Кре1 Сb4+.

Чорні вибрали форсований шлях. Вело до мата і 37... Сb3.

38. Крd1 Сb3+ 39. Крс1 Ке2+ 40. Крb1 Кс3+ 41. Крс1 Тс2×.

Чорні провели всю партію з величезною енергією. Сам Р. Фішер вважає цю партію однією з найкращих.

ВОГНЕМ І МЕЧЕМ

Партія № 14. СТАРОІНДІЙСЬКИЙ ПОЧАТОК

Л. ПОРТІШ — **А. КАРПОВ**

ЗІГРАНА В МОСКВІ У 1977 РОЦІ

1. Кf3 Кf6 2. g3 b6 3. Сg2 Сb7 4. 0—0 е6 5. d3.

Білі до цього моменту приховували свої дебютні плани, а зараз показали, що вони мають намір здійснити староіндійське шикування.

Вони грають.

5... d5 6. Кbd2 Кbd7.

Цікава думка. Після звичайного 6... Се7 білі можуть зіграти 7. е4! de 8. de, якщо тепер 8... К : е4?, то 9. Ке5! Кd6 10. С : b7 К : b7 11. Фf3! з подвійним ударом на b7 і f7. Хід у партії виключає таку можливість.

7. Те1.

Так білі готують просунення е2—е4. Можна було зіграти й негайно 7. е4, але після 7... de 8. Кg5 Кс5 9. К : е4 Кf : е4 чорні не мають ніяких ускладнень.

7... Сс5! 8. с4.

Розвиток слона на с5 збентежив білих, і вони відмовляються від задуманого раніше плану. А тим часом 8. е4 було можливе. Наприклад: 8... de 9. Кg5 е3 10. fe С : g2 11. Кр : g2. Кd5 12. Кd : е4 з непоганою грою в білих. Відмова від просування пішака «е» робить хід турою на е1 зайвим.

8... 0—0 9. cd ed 10. Кb3.

Білі остерігаються слона на с5 й вирішують його прогнати.

10... Сb4!

Нагадуючи білим про невдалий маневр тури на е1, чорні виграють дорогоцінний час.

11. Сd2 а5.

Чорні мали непогану гру й після розміну слонів, але А. Карпов прагне підтримати напруження.

12. Кbd4 Те8 13. Тс1 с5 14. Кf5.

Кінь білих перейшов через демаркаційну лінію сам, без підтримки решти сил. Тепер білі повинні пильно стежити за тим, щоб «висяча» позиція коня не дала можливості чорним використати цей мотив.

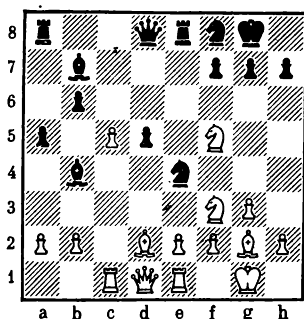
14... Кf8 15. d4.

Хід думок білих можна зрозуміти. Загрожувало просування чорного пішака на d4, що заважало грі. Однак тепер Л. Портіш віддав поле е4 чорним, і чемпіон світу негайно цим скористався.

15... Ке4! 16. dc?

Білі стояли перед важкими проблемами. Вони роблять спробу послабити натиск чорних у центрі, але на мить забули про свого «висячого» коня. Обов'язковим продовженням було 16. а3, бо тепер чорні штовхають суперника на край прірви. (див. діаграму 150).

16... К : d2 17. К : d2 Фg5!


Діагр. 150

Подвійний удар! Обидва коні під боєм. Спроба ходом 18. Ke3 виплутатися не вдається через 18... Т : e3! 19. a3 С : d2 20. Ф : d2 Т : g3 з вирішальною матеріальною перевагою.

18. Kd6.

Сміливість відчаю. Білі намагаються на подвійний удар відповісти подвійним ударом.

18... С : d2.

Тут Л. Портіш довго розраховував різні варіанти, прагнучи продовження, але даремно.

19. К : b7 С : e1 20. Ф : e1 Т : e2!

Новий удар!

21. Ф : e2 Ф : c1+ 22. Фf1 Фd2!

Завершувальна тонкість: захищено важливого пішака d5 і поле c1, куди загрожує вторгнутись чорна тура.

23. cb.

На 23. c6 до перемоги вело 23... Тc8 24. Фb5 Фc1+ і 25... Ф : c6.

23... Тc8. Білі здалися.

Загрожує 24... Тc1, якщо ж 24. Фb5, то 24... Тc2!, і загроза мата змушує ферзя безславно повернутися на f1.

Чемпіон світу довів свою перевагу над досвідченим суперником і в позиційній грі, і в тактиці.

МАШИНА ОБІГРУЄ МАШИНУ

Наступна партія не належить до кращих зразків шахового мистецтва. Проте може бути цікавою для читача: вона зіграна між електронно-обчислювальними машинами Радянського Союзу та Сполучених Штатів Америки.

Те, що машина може грати в шахи, тепер уже нікого не дивує. У багатьох країнах створено програми для таких змагань. Партії між машинами дозволяють дати порівняльну оцінку програмам, що їх розробили вчені, з'ясувати можливості електронно-обчислювальних машин.

Партія № 15. ДЕБЮТ ТРЬОХ КОНЕЙ

ЕОМ (СРСР) **ЕОМ (США)**

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Kc3 Cc5.

Цікаво, що дебют машини розіграли цілком за теорією. Правда, останній хід не можна вважати сильним через наступну репліку білих. Менше зобов'язував би хід 3... Kf6.

4. K : e5.

Зіграно грамотно. Білі тимчасово жертвують фігуру, щоб потім з позиційною вигодою її відіграти.

4... K : e5.

Гірше 4... C : f2+ 5. Kp : f2 K : e5 6. d4, і сильний центр білих цілком компенсує їх за тимчасову незручність — утрату рокіровки.

5. d4 Cd6 6. de C : e5 7. f4.

Білі поводяться агресивно. Не зважаючи на ослаблену пішакову позицію, вони послідовно здійснюють план захоплення центру.

7... C : c3+ 8. bc Kf6 9. e5 Ke4 10. Фd3.

Знову розумний хід. Білі поєднують атаку з захистом від шаха ферзем на h4. І все ж таки майстер тут зіграв би ще сильніше — 10. Фd5!

Тепер не становить небезпеки ні 10... K : c3 з-за 11. Фc4, ні 10... Фh4 з-за 11. g3 K : g3 12. hg, і тура h1 під захистом ферзя. Чорним довелося б захищатися ходом 10... f5.

10... Kc5.

Це блукання одиноким конем до добра не доводить. Продовжуючи 10... d5, чорні ще могли зберегти рівновагу.

11. Фd5 Ke6? 12. f5 Kg5??

Зіграно ніби по-людськи. Кажуть, що людям властиво помилятися. Часто в шахістів один невдалий хід веде за собою другий. Гнів, невдоволення собою через помилки — не найкращі помічники в грі. Здавалось би, машини не підвладні емоціям. Проте в цій зустрічі американська машина, опинившись у скрутній ситуації, «рознервувалась». Одна помилка потягла за собою інші. А можливо, усе тут простіше. Можливо, вона ще просто погано грає в шахи!

13. h4!

Саме так! Тепер чорні втрачають фігуру. У партіях

майстрів це рівноцінне програшу. Та, може, у машин, як у шахістів-початківців, інакше?

13... f6.

Дає змогу білим красиво завершити боротьбу.

14. hg fg 15. Т : h7!

Браво! Ефектно, хоч і нескладно. Білі жертвують туру, але взяти її не можна, бо йде мат за два ходи. Перевірте.

15... Tf8 16. Т : g7 c6 17. Фd6 Т : f5 18. Tg8+ Tf8 19. Ф : f8X.

Фінальну атаку машина провела бездоганно.

ПЕРШИЙ ЧЕМПІОН СЕРЕД МАШИН

Партія № 16. ІСПАНСЬКА ПАРТІЯ

«КАЇССА», СРСР — «ФРАНЦ», АВСТРІЯ

Перший чемпіонат світу серед електронних обчислювальних машин відбувся в 1974 році в Стокгольмі. У ньому виступали тринадцять програм із восьми країн. Виграла всі зустрічі й стала першим чемпіоном світу серед машин програма на ім'я «Каїсса» (на честь музи шахів Каїсси). Цю програму розробила група радянських математиків під керівництвом В. Арлазарова.

Наводимо партію «Каїсси» з цього змагання.

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 d6.

Чому чорні вибрали скромний захист Стейніца? Можливо, у програму машини заклали думку про захист центрального пішака?

4. d4 ed 5. Ф : d4.

Машина прагне швидше розвинути фігури й «бачить», що кінь c6 зв'язаний.

5... Ke7.

Здебільшого тут грають 5... Cd7.

6. 0—0 f6.

Цей хід пояснити важко. Проте цікаво, що надалі машина знайшла йому застосування.

7. Cf4 Ce6 8. Kc3 Фc8.

Ходом 8... a6 чорні могли вирівняти гру, однак у них складніші задуми.

9. Tad1 Cf7.

Оригінальна ідея. Такий хід відкриває дорогу ферзю до поля g4.

10. Фb4.

Людина визнала б цей хід незграбним, проте він має деякий сенс — на 10... Фg4 білі сподіваються взяти слоном на c6, після чого чорним доведеться взяти пішаком.

10... a6! 11. С : c6+ К : c6 12. Фa4.

Білі пожинають плоди свого десятого ходу. Їхній ферзь у небезпеці. Правильною була тут відповідь 12. Фa3, і, якщо 12... d5, то 13. Фa4!, наприклад: 13... b5 14. К : b5! ab 15. Ф : b5 Фa6 16. Ф : a6 Т : a6 17. ed. За фігуру білих — достатня компенсація. Проте такий довгий і неформований варіант машині поки що не під силу.

12... b5 13. Фa3 d5! 14. b4 С : b4 15. Фb2 de 16. Тfe1!

Дотепно! Білі ставлять перед суперником нові завдання. Після 16. К : e4 0—0 вони залишалися без пішака.

16... f5.

Жадоба, виявляється, губить не тільки людей! Не бажаючи втрачати частину завойованого матеріалу, чорні дуже ризикують. А тим часом, віддавши одного пішака — 16... 0—0 17. Т : e4 Сc5, вони зберегли блискучі шанси на успіх.

17. Кe5.

Можливо, що найрішучішим продовженням було 17. К : e4! з атакою в дусі Михайла Таля.

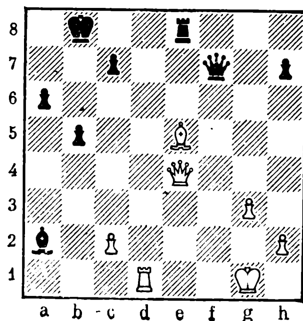
Ось приблизний варіант: 17... fe 18. Ф : g7 Тg8 19. Т : e4+ Сe7 20. Фc3. Проте хід білих у партії також досить переконливий.

17... К : e5 18. С : e5 С : c3 19. С : c3.

Значно сильніше 19. Ф : c3 із загрозою 20. Фc6+, але машина, очевидно, вирішила, що важливіше усунути слона з лінії «е».

19... Тg8 20. f3 Фb7 21. С : g7.

Діагр. 151



Машина не змогла розрахувати, що перед тим, як взяти на g7, треба було обов'язково попередньо розмінятися на e4 . 21. fe fe 22. С : g7 Фb6+ 23. Крh1 Фg6 24. Фe5+ Сe6 25. Ф : e4 з розмінами і приблизно однаковим ендшпілем. І тепер шанси переходять на бік чорних.

21... Фb6+ 22. Сd4.

Якщо 22. Kph1, то 22... Фg6 23. fe f4 24. Фe5+ Ce6, і чорні виграють.

22... Фg6 23. g3 0—0—0 24. fe fe 25. Cf6 Td5 26. T : d5 C : d5 27. Фe5 Фf7 28. Td1 C : a2.

Це взяття не було необхідним. Надійніше було 28... c6.

29. Ф : e4 Kpb8 30. Ce5 Te8? (Діаграма 151).

Веде до негайного програшу.

31. Фc6! Фg6.

Захисту немає. І після кращого 31... Tf8 білі досягають перемоги шляхом 32. Фb6+ Kpc8 33. Ф : a6+ Kpb8 34. Ф : b5+.

32. Ф : c7+ Kpa8 33. Td7 Фf5 34. Фc6×.

ШІСТЬ ВАРІАЦІЙ НА ОДНУ ТЕМУ

У всіх розглянутих партіях в якийсь момент доля бою вирішувалася гарною несподіваною комбінацією. Звичайно, комбінація виникає не в кожній партії. Інколи події розвиваються звичайним шляхом. Тому люди, яких у шахах приваблює не стільки процес боротьби, скільки краса думки, створення ефектних комбінацій, дотепних варіантів, із захопленням займаються особливим видом шахової творчості — складанням задач та етюдів.

Задачі — це штучно складені позиції, в яких потрібно дати мат за точно визначену кількість ходів. Етюди — такі позиції, де треба або виграти, або звести закінчення до нічиєї (завдання обумовлюється заздалегідь).

Інколи ідея таких композицій народжується в результаті зіграних партій, але частіше це витвір фантазії складача.

Розповідати про шахову композицію — однаково що намагатися словами передати, як співає соліст чи грає піаніст. Ніяка розповідь не може замінити особистого враження від прослуханого концерту. Тому ми запрошуємо вас відвідати шаховий концерт. Ні, ми не обмовились, саме концерт. Буде виконано шість варіацій на одну і ту ж тему.

Розглядаючи шахові комбінації, ми встановили, що вони можуть мати різну мету — мат, пат, виграш фігури чи пішака, проведення пішака у ферзі і т. д.

Наші варіації присвячені проведенню пішака у ферзі.

Варіація № 1. «ШУКАЙ ВІТРА В ПОЛІ»

Як білим виграти в позиції на діаграмі 152? Потрібно провести пішака «а» у ферзі. Спробуємо.

1. а5 Cf8.

Слон намагається потрапити на діагональ g1—a7, після цього білі втрачають надію перемогти. Білий король цьому перешкоджає.

2. Kpd5 Ch6.

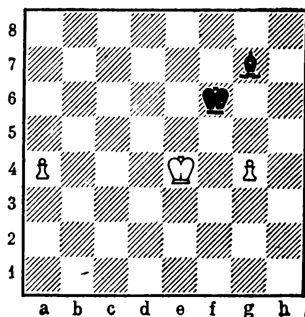
Не потрапивши на поле с5, слон намагається вийти на рятівну горизонталь з поля е3.

Що тепер робити білим? Невже після 3. Кре4 Cf8 погодитися на нічию повторенням ходів?

3. g5+!

Ось у чому полягає оригінальність етюда! Білі жертвують пішака, але змушують слона зайняти невдалу діагональ.

Діагр. 152



Білі виграють

3... C:g5.

Після 3... Кр : g5 4. а6 пішак утікає від слона.

4. Kpe4! Ch4.

На жаль, на шляху до рятівних полів е7 і d8 стоїть власний король. Доводиться грати так.

5. Kpf3! і слону вже пішака не наздогнати.

Так тихохідний пішак з допомогою свого і... ворожого короля зміг утекти від швидкохідного слона. Дивно, чи не так?

Автор цієї композиції — американський композитор Г. Оттен. Вона була складена в 1892 році.

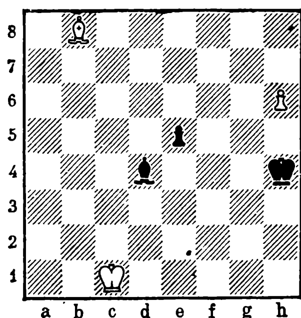
Варіація № 2. «ТРАГЕДІЯ ОДНОГО ТЕМПУ»

У позиції на діаграмі 153 надія білих — пішак h6, але створюється враження, що шансів на успіх тут немає ніяких.

Щоб перешкодити рухові пішака вперед, чорним достатньо зіграти. 1... е4, залучаючи слона і беручи під контроль поле перетворення пішака.

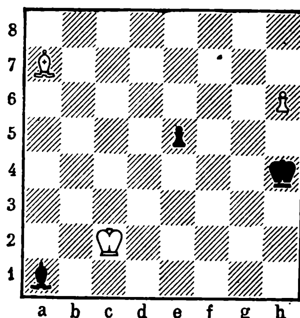
Проте шахи тим і цікаві, що в найпростіших на перший погляд позиціях можуть бути закладені незвичайні

Діагр. 153



Білі виграють

Діагр. 154



ідеї. Потрібно лише зуміти їх розкопати. Почнемо розкопки.

1. Ca7!

Єдина ідея: жертвою відволікти чорного слона від його головної місії — боротьби з пішаком.

1... Ca1 2. Крb1 Cc3 3. Крc2 Ca1.

Діаграма 154. Усі звичайні засоби боротьби з слоном білі використали, та ніби ніякої користі від цього не дістали. Проте це не так. Невеликі зміни на шахівниці створили основу для неймовірної комбінації.

4. Cd4!

Фантастичний хід! Його надзвичайно важко знайти, та коли він зроблений, все стає зрозумілим. Якщо чорні беруть слона пішаком, то після 5. Крd3 король негайно блокує пішака й виводить слона з гри. Проте й після 4... C : d4 5. Крd3 і 6. Крe4! білі також повністю знешкоджують пішака чорних, а свого пішака проводять у ферзі.

Іронія долі! Чорним потрібен був лиш один хід, щоб залучити слона до гри, але вони не встигли його зробити. Недаремно шахи називають «трагедією одного темпу».

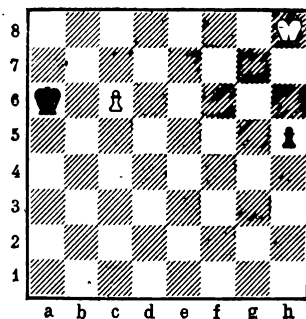
Цю чудову мініатюру склав у 1830 році австрійський композитор П. Хейєкер.

Варіація № 3. «ЗА ДВОМА ЗАЙЦЯМИ»

А ось позиція на діаграмі 155, в якій завдання досягти нічиєї може викликати щире здивування й навіть обурення.

Автор ніби вирішив посміятися з нас, запропонувавши головоломку, що не розв'язується. Яка тут нічия? Король білих катастрофічно відстав від пішака чорних. Він так далеко, що немає надії наздогнати його. А король чорних одним стрибком сподівається поквитатися з пішаком білих.

Діагр. 155



Нічия

І все ж таки головоломку можна розв'язати, якщо абстрагуватися від наших звичних життєвих уявлень. Побачивши на вулиці знайомого, ми намагаємося наздогнати його, рухаючись по прямій. Ми, безперечно, здивували б перехожих, якби почали рухатися зигзагами. Чи не так? Кожен школяр знає, що на площині пряма є найкоротшою відстанню між двома точками.

А тим часом на шахівниці шлях по прямій може виявитися анітрохи не коротшим, ніж по ламаній. Так, король білих з h8 на h2, просуваючись по прямій, може потрапити за шість ходів — h7—h6—h5—h4—h3—h2. Проте якщо він обере шлях g7—f6—e5—f4—g3—h2, то і тут він витратить лише шість ходів.

Як би король не йшов —g7—h6—g5—h4—g3—h2, він прийде до мети за ті ж шість ходів.

Ця дивна властивість шахівниці дає змогу знайти рішення. Переслідуючи пішака чорних, король білих повинен одночасно намагатися прийти на допомогу своєму пішаку.

Правда, спроба зразу влучити дві цілі, суперечить мудрому життєвому прислів'ю «За двома зайцями поженешся — жодного не спіймаєш», але в шаховому королівстві — свої закони.

Отже, розпочинаємо погоню:

1. Крg7! Крb6.

Поки король білих помітно відстає від пішака, чорні хочуть знищити ворожого пішака.

2. Крf6! h4 3. Кре5! h3 (якби 3... Кр : c6, то 4. Крf4, і пішака наздогнали). 4. Крd6!

Правда, король не догнав пішака, але, впавши як сніг

на голову, він опинився поруч свого пішака і може підтримати його просування вперед. Після 4... h2 5. c7 Kpb7 6. Kpd7 нічия неминуча.

Та можливо, на хід королем чорні витратили дорогоцінний час? Перевіримо:

1. Kpg7 h4 2. Kpf6 h3 3. Kpe6 або **3. Kpe7**, і білі теж устигають підтримати свого пішака.

Так, погоня за двома зайцями цього разу врятовує білих.

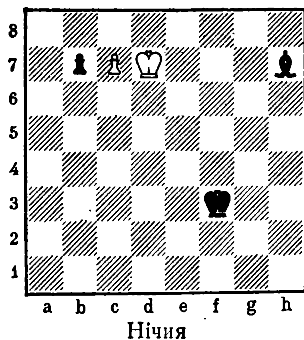
Автор цього етюда — чеський гросмейстер Р. Реті. Він склав його в 1922 році.

Свого часу етюд Реті обійшов усю світову пресу й викликав чимало наслідувань. Тема «погоні за двома зайцями», що грунтується на своєрідній геометрії шахівниці, стала надзвичайно популярною. Але, мабуть, вершиною подібних композицій є такий етюд:

Варіація № 4. ВГОРУ ТА ВНИЗ

В цьому етюді (діаграма 156), щоб наздогнати пішака, білий король, ніби готуючись розігнатися, спочатку відступає назад. Подивіться розв'язок.

Діагр. 156



Нічия

1. Kpc8!!!

Важко придумати більш «безглуздий» хід. Білі не стримують пішака чорних, а навпаки, підганяють, змушують його рухатися вперед.

Та якщо ми проаналізуємо ситуацію, то цей маневр виявиться єдино рятівним.

Білим, щоб уникнути поразки, потрібно розміняти свого пішака на ворожого. Але як це зробити? Якщо, наприклад, зіграти 1. c8Ф, то після 1... Cf5+ 2. Kpc7 C : c8 3. Kp : c8 b5 піщак швидко тікає. Не допомагає і 1. Kpd6 з-за 1... Cf5! 2. Kpc5 Cc8. Чорні, вдало розмістивши слона, не лише захистили свого пішака, але й затримали пішака білих і можуть не боятися ходу 3. Kpb6.

На вигляд безглуздий хід білих містить глибоку думку — порушити «взаєморозуміння» між пішаком і слоном, змусивши пішака рушити вперед. Правда, білий король

відстає від пішака, але він спроможний його наздогнати.

1... b5 2. Крd7! b4 3. Крd6 Cf5 4. Kpe5!!

Ось він, той рятівний темп, який дає можливість королю наздогнати пішака. Після 4... Cc8 5. Крd4 фінал пояснень не потребує.

Цей етюд був складений у 1928 році радянськими композиторами братами А. та К. Саричевими.

Варіація № 5. ГІМН ПРОХІДНОМУ ПІШАКУ

Події в цьому етюді (діаграма 157) розгортаються за законами класичної драми. Спочатку відбувається зав'язка, загострення ситуації, причому обидві сторони пропонують цілковиті несподіванки. Коли напруження досягає кульмінації, настає раптова розв'язка, і все закінчується благополучним фіналом.

Ось рішення:

1. Kg3+ Kph4 2. Kpb2.

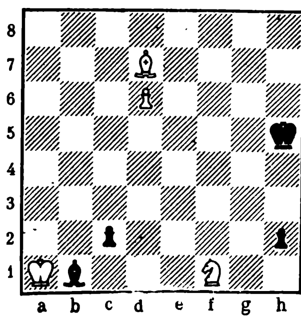
Єдиним способом білі перешкоджають появі нового ферзя чорних. Програвало 1. Крb2 з-за 1... c1Ф+! 2. Кр : c1 h1Ф, і вилка конем на g3 неможлива — кінь зв'язаний.

Білі тепер з надією дивляться в майбутнє, бо після 2... Кр : g3 3. Cc6 c1Ф+ 4. Кр : c1 Cf5 нічия елементарна, але їх чекають великі потрясіння. Іде несподіваний удар.

2... c1Ф+ 3. Кр : c1 Ce4!!

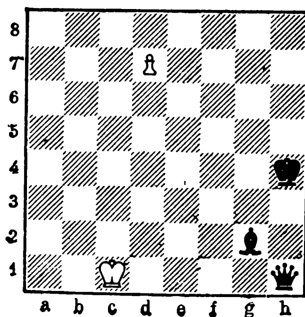
Знову на краю прірви! Слона взяти не можна, а король чорних загрожує «з'їсти» коня, після чого пішак

Діагр. 157



Нічия

Діагр. 158



проходить із шахом. Становище білих здається безнадійним. Проте ресурси захисту ще не вичерпані.

4. Kh1!!

Не менш ефектна відповідь, смисл якої поки що незрозумілий. Чорні, звичайно, б'ють коня.

4... С : h1 5. Ch3! Cc6.

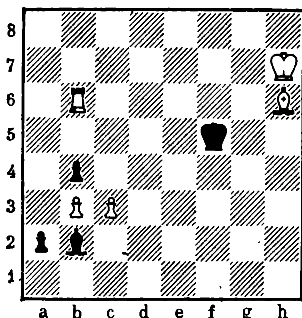
Як перешкодити появі ферзя чорних чи провести свого пішака у ферзі? Іде ще один незрозумілий хід: **6. Cg2!! С : g2 7. d7 h1Ф+**, і позиція, що виникла, заслуговує спеціальної діаграми (діаграма 158).

Чорні мають зайвого ферзя та слона, але після відповіді **8. Kpd2,** незважаючи на свою чергу ходу, вони неспроможні перешкодити появі ферзя білих, і зайвий слон уже не приносить їм успіху.

Так несподівано закінчується поєдинок у цьому блискучому етюді, який склав у 1948 році радянський композитор М. Либуркін.

Тепер розберемо останню, шосту варіацію, яка називається «з-за рогу» (діаграма 159).

Діагр. 159



Нічия

«З-ЗА РОГУ»

Чорні загрожують провести пішака у ферзі, а спроба перешкодити цьому ходом 1. Ta6 спростовується так: 1... Ca3.

І все ж порятунок є:

1. Tb5+ Kpe6!

Звичайно, не 1... Kpe4 з-за 2. T : b4+ і 3. Ta4.

2. Ta5 Ca3 3. Cg7!

Білі готуються гідно зустріти нового ферзя, беруть його на «мушку».

3... a1Ф 4. Te5+ Kpd6 5. Td5+!

Несподівана відповідь. Виявляється, тура «недоторканна», бо на 5... Kp : d5 іде залп — 6. c4+, і ферзь гине.

5... Kpc6 6. Tc5+! Kpb6 7. Tb5+ Kpa6 8. Ta5+!

Король не може втекти від тури, бо на кожну спробу

взяти її робиться постріл «з-за рогу», і ферзь гине. Нічия вічним шахом!

Автор цього етюда — радянський композитор А. Гербстман. Етюд був опублікований у 1948 році.

НЕЙМОВІРНЕ ЗА ШАХІВНИЦЕЮ

Який-небудь Хома невіруючий, поблажливо «прослухавши» шість варіацій, може сказати:

— Придумати, звичайно, можна будь-що. Ось якби в партії...

Для переконання таких скептиків подаються наступні приклади із справді зіграних партій. А тим, хто повірив у багатство шахів, ми пропонуємо дістати насолоду в процесі розбору цих фантастичних комбінацій.

Не обов'язково дошукуватися, як зіграв той чи інший чемпіон, але випробувати свої сили ви можете. Лише переконавшись, що «горішок не по зубах», приступайте до розбору.

НА П'ЯТНАДЦЯТЬ ХОДІВ!

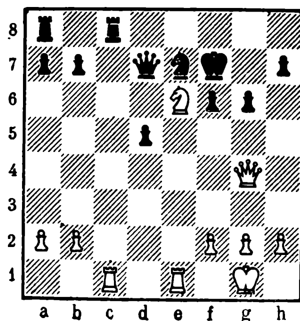
Коли чеського гросмейстера Ріхарда Реті запитали, на скільки ходів уперед він розраховує під час гри, він відповів:

— Ні на жоден.

Гросмейстер хотів підкреслити, що головне в шахах — правильна оцінка позиції, правильний план. Проте гросмейстер повівся скромно. Під час проведення комбінації, інколи доводиться розраховувати досить далеко. Інакше відповідь суперника буде несподіваною й не завжди приємною відвертістю. Щоб у цьому переконатися, розглянемо приклад на діаграмі 160.

Ця позиція виникла в партії першого чемпіона світу з шахів Вільгельма Стейніца, який грав білими проти майстра К. Барделебена на турнірі в Гастингсі в 1895 році.

Діагр. 160



Хід білих, а чорні погрожують, розмінявшись турами по лінії «с», виграти коня. Більшість, захищаючись від цієї загрози, перевела б туру на d1, але тоді йде 1... Тс6 і кінь опиняється в небезпечному становищі. Від білих тут вимагаються сильні засоби. Спробуємо їх знайти.

Ви, звичайно, звернули увагу на протистояння ферзів. Це небезпечне сусідство наводить на думку відскочити конем із шахом.

1. Kg5+! Kpe8.

Відповідь чорних вимушена, інакше втрачається ферзь. От бачите, ми порівняно легко знайшли перший хід чемпіона, але що робити далі? Коли йти по лінії найменшого опору, можна зіграти 2. Ф : d7+ Кр : d7 3. К : h7, відігравши пішака, але після 3... Кg8 кінь білих потрапляє до пастки.

Другий хід білих знайти значно важче.

2. Т : е7+!

Розберемося, не поспішаючи, в цій жертві. Чи можна взяти туру ферзем? Очевидно, ні. Після 3. Т : с8+ Т : с8 4. Ф : с8+ Фd8 5. Ф : d8+ білі мають у простому ендшпілі зайвого коня. А якщо грати 2... Кр : е7? Тоді йде 3. Те1+ Крd6 (розберіть самі відповідь 3... Крd8) 4. Фb4+ Крс7 (4... Тс5 5. Те6+ Ф : е6 6. К : е6 Кр : е6 7. Ф : с5, і з ферзем проти тури білі легко виграють) 5. Ке6+ Крb8 6. Фf4+ Тс7 7. К : с7 Ф : с7 8. Те8 мат. Чемпіону світу неважко було розрахувати всі ці варіанти, але він повинен був передбачити наступну позачергову відповідь чорних.

2... Крf8!!

Красивий і, головне, несподіваний захист.

— Будь ласка, — ніби говорять чорні, — беріть ферзя чим хочете і одержуйте мат по першій горизонталі!

Може скластися враження, що білі уподібнились мисливцю, який упіймав ведмедя, та на горе — ведмідь його не відпускає.

Проте Стейніц вирахував далі.

3. Тf7+!

Знову дуже дотепно. Не можна 3... Ф : f7 з-за 4. Т : с8+ Т : с8 5. Ф : с8+.

3... Крg8 4. Тg7+!

Цей хід уже знайти неважко. Туру не можна брати ні королем, ні ферзем.

4... Крh8 5. Т : h7+! Крg8 6. Тg7+ Крh8.

Тура білих без захисту гуляє в таборі чорних, як у себе вдома, але як далі продовжувати атаку? Стейніц передбачив і це.

7. Фh4+ Кр : g7.

Старанність білих увінчалась успіхом — вони силою змусили суперника прийняти жертву тури. Тепер надходить фінальна атака. Король чорних виходить «на чисту воду» і потрапляє під удар фігур білих.

8. Фh7+ Крf8 9. Фh8+ Кре7 10. Фg7+ Кре8.

Після 10... Крd6 чорні дістають мат за два ходи. Король чорних не поспішає відійти на d8, через те білі його підганяють.

11. Фg8+ Кре7 12. Фf7+ Крd8 13. Фf8+ Фе8 14. Кf7+ Крd7 15. Фd6 мат.

Красивий фінал — останній штрих віртуозної комбінації.

«УДАР! ЩЕ УДАР!»

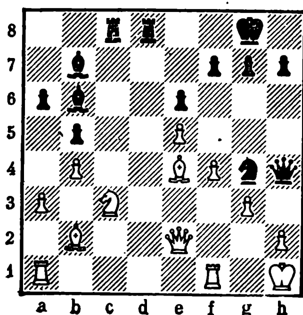
У позиції на діаграмі 161 (чорні — гросмейстер Акіба Рубінштейн, білі — майстер Г. Ротлеві, Лодзь, 1906 р.) білі тільки-но відбили загрозу мата на h2 ходом 1. g3. Активна позиція фігур (усі вони беруть участь у нападі) дають змогу чорним провести серію ефектних, непереможних ударів, що завершились матом.

1... Т : с3!!

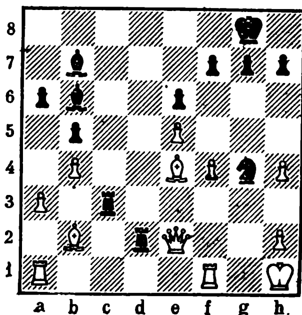
Чорні віддають ферзя, причому приймання жертви вимушене, бо на 2. С : с3 йде 2... С : е4+ 3. Ф : е4 Ф : h2×.

2. gh.

Діагр. 161



Діагр. 162



Спробуємо розібратися, заради якої користі чорні віддали свою найсильнішу фігуру. Атаку вони можуть продовжити шляхом 2... С : е4+ 3. Ф : е4 Td2, і, щоб захиститися від мата, білі змушені віддати ферзя ходом 4. Фg2. Та при цьому вони зберігають матеріальну перевагу. Наприклад: 4... Т : g2 5. Кр : g2 Тс2+ 6. Крg3, і чорним треба ще довести, що їхня ініціатива варта цієї жертви. Проте чорні можуть замість 2... С : е4 зіграти значно сильніше.

2... Td2!!

Створюється унікальна позиція: діаграма 162.

Окрім слона b6, усі фігури чорних під боєм, не рахуючи ще ферзя, якого мають білі за слона. Проте ударна сила слонів у цій позиції настільки велика, що білі не спроможні захиститися від мата.

3. Ф : d2.

Не рятує від мата і 3. С : b7 Т : е2 4. Сg2 Th3!

3... С : е4+ 4. Фg2 Th3, і білі здалися.

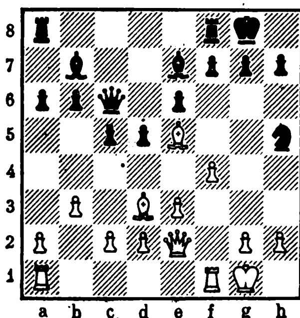
Відбулося всього чотири ходи, і позицію білих зруйновано вщент. Захисту від мата ходом 5... Т : h2 немає!

НА АБОРДАЖ!

Позиція на діаграмі 163 створилася в партії майбутнього чемпіона світу Емануїла Ласкера (з 1894 по 1921 р.) з Д. Бауером (чорні), яка була зіграна в Амстердамі в 1889 році.

Чорні тільки-но взяли конем білого коня на h5, думаючи, що після взяття ферзем вони поставлять пішака на f5 і встигнуть збудувати лінію оборони. Зволікання рівнозначне смерті, і білі не витрачають час на відігравання фігури, а негайно кидаються на абордаж.

Діагр. 163



1. С:h7+! Кр:h7 2. Ф:h5+ Крg8.

А як же продовжувати атаку далі? Якщо почати підводити туру ходом 3. Tf3, то після 3... f6 чорним вдається виграти темп для захисту й відкрити дорогу королю. До мети веде

єдиний хід, що не уповільнює темпу атаки й остаточно руйнує королівський замок.

3. С : g7!! Кр : g7.

Виникає питання: чи потрібно було чорним відхиляти другу жертву шляхом 3... f6 або 3... f5? Це не рятувало від поразки. Наприклад, на 3... f5 4. Tf3 Фе8 могло йти 5. Фh8+ Крf7 6. Фh7 Tg8 7. Tg3, і ви можете самі закінчити цю партію.

4. Фg4+ Крh7 5. Tf3!

Від мата є лише один захист.

5... е5 6. Th3+ Фh6 7. Т : h6+ Кр : h6.

Білим пощастило виграти ферзя суперника, але він обійшовся їм надто дорого — за туру й двох слонів. Перевага білих могла б викликати сумнів, якби не наступна відповідь, яка відразу ставить крапки над «і».

8. Фd7!

Лише цей фінальний хід, який обов'язково має бути передбачений білими, робить їхню комбінацію коректною — вони виграють фігуру, а з нею і партію.

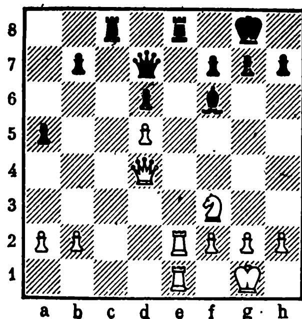
ФЕРЗЬ «СКАЗИВСЯ»

Якщо фігура не раз приноситься в жертву, то таку фігуру називають «скаженою». Розглянемо приклад, у якому «сказ» напав на найсильнішу фігуру — ферзя.

Положення на діаграмі 164 виникло в партії Г. Адамс — К. Торре, що була зіграна в Нью-Орлеані в 1920 році.

Ферзь чорних захищає туру е8, тому ми легко знайдемо тут хід, який примусить ферзя чорних відступити.

Діагр. 164



1. Фg4! Фb5.

Відразу програвали 1... Фd8 з-за 2. Ф : с8 Ф : с8 3. Т : е8+. І тура с8, і ферзь b5 захищають туру е8, але варто хоч одній фігурі відволіктися — і чорні дістають мат. Розуміючи це, неважко знайти наступний ефектний хід:

2. **Фс4 Фd7 3. Фс7!! Фb5 4. а4! Ф : а4 5. Te4! Фb5.**

Чорний ферзь метушиться

між полями d7 і a4. Але після наступного фінального удару білих він остаточно втрачає можливість рухатися.

6. Ф : b7!

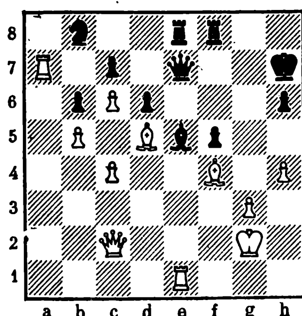
П'ять ходів підряд (!!) ферзь білих перебував під ударом, однак чорні не мали часу його забрати. Тепер вони не мають вибору, але взяття веде до мата, і чорні вирішили припинити опір.

НЕ ДИВЛЯЧИСЬ НА ШАХІВНИЦЮ

А ось приклад творчості великого майстра комбінацій Олександра Альохіна.

Позиційну перевагу білих у положенні на діаграмі 165 видно неозброєним оком: чорний кінь «стриножений», слон зв'язаний, фігури білих розміщені значно активніше від чорних. Альохін починає десятиходову комбінацію.

Діагр. 165



1. c5! bc 2. b6! Tc8 3. Фc3! Tfe8.

Ферзя не можна брати, бо 4. T : e7+ і далі 5. bc.

4. C : e5 de 5. Ф : e5! Ф : e5 6. T : e5 T : e5 7. T : c7+ T : c7 8. bc Te8 9. cbФ T : b8.

Чорні майже відбилися. Вони мають матеріальну перевагу — туру проти слона. Якщо вони зможуть затримати пішака c6, то білим доведеться шукати порятунку. Проте Альохін приготував сюрприз, який відразу прояснив положення:

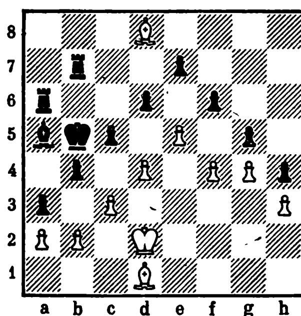
10. Ce6! І білі виграли — за пішака c6 чорним довелося віддати туру.

Найдивніше в цій комбінації те, що вона була здійснена в сеансі одночасної гри на двадцяти шахівницях, причому Альохін грав не дивлячись на шахівницю! Таку комбінацію нелегко розрахувати й за шахівницею.

ЧАРІВНИЙ ПАРКАН, АБО «КОРОЛЬ БАВИТЬСЯ»

Ватажок чорних вийшов наперед, щоб на власні очі побачити, як здаватиметься ворог. Проте той ще продовжував боротьбу (діаграма 166).

1. Са4+!!


Діагр. 166

«Білі, мабуть, вирішили ліквідувати свідків своєї поразки», — подумав чорний король і зняв слона.

1... Кр : а4 2. b3+ Крb5 3. с4+ Крс6 4. d5+ Крd7 5. е6+.

«Ну ось і останній шах, — зараз заберу ще одного слона, а потім мої тури займуться справою», — вирішив чорний король.

5... Кр : d8 6. f5.

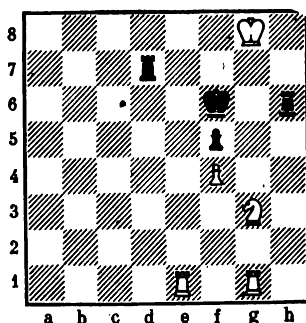
До цього моменту білий король мовчав, але тепер він розсміявся: «Який чудовий паркан вийшов з білих та чорних пішаків, жодної щілини, товсті тури і слон можуть скільки завгодно бігати й дивитися на нього, пролізти не вдасться... Пропоную нічию!».

РОЗВ'ЯЖІТЬ ЗАДАЧІ

А тепер випробуйте свої сили в розв'язуванні задач. Найчастіше в задачі перед білими ставиться умова оголосити мат за певну кількість ходів — за два, три ходи чи навіть більше.

Ми спеціально дібрали шість цікавих задач. Вони не належать до надто важких і складних. Ви зможете їх розв'язати. Спочатку спробуйте це зробити, переставляючи фігури по шахівниці. Якщо виходить, тоді намагайтеся розв'язувати задачу, не переставляючи фігури, прямо по діаграмі 167.

Діагр. 167


Мат за три ходи

ЗАДАЧІ — ТИСЯЧА РОКІВ!

Ця задача була складена не мало не багато тисячу років тому. У ті далекі часи правила шахової гри відрізнялися від сучасних, але ця задача пережила свою епоху, бо діючі в ній фігури — королі, тури, кінь і пішак — продовжують рухатися по шахівниці в наші дні, як і десять століть тому.

До мети веде ефектна жертва коня, потім тури.

1. Кh5+ Т : h5 2. Тg6+ Кр : g6 3. Те6 мат!

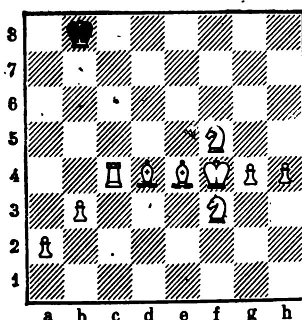
Звичайно, з погляду сучасного шахіста ця задача елементарна. Розв'язати її неважко.

«ДАМОКЛІВ МЕЧ»

Складачі задач розробили цікаву ділянку шахової творчості, яка називається «скахографією». Це задачі, в яких розміщення фігур за задумом композитора утворюють певний малюнок.

Перед нами задача (діаграма 168), яку в середині минулого століття склав російський морський офіцер І. Шумов. Як бачите, розміщення фігур білих нагадує кривий меч. І цей «меч Дамокла» невідворотно навис над чорним королем.

Діагр. 168



Мат за три ходи

До задачі Шумов подав віршований епіграф:

Війна! Війна! А хто те зна?
Дамоклів меч, мов доля зла,
Тяжить над чорним королем?
За що ж війну ми з ним ведем?
За що погоня звідусіль?
Невже за те, що чорний він...

Як же розв'язується ця задача?

Якби був хід чорних, вони б радісно вигукнули:

— Пат!

Отже, потрібно надати королю чорних певну свободу.

1. Тс6! Крh7 (1...Кра8 2. Тс8 мат) **2. Кd6+ і 3. Тс8 мат.**

Суворі правила шахової композиції вимагають, щоб задача розв'язувалася єдиним способом, але ця задача — жарт, і вона має інші рішення. Спробуйте їх знайти.

МАШИНА РОЗВ'ЯЗАЛА ЗАДАЧУ

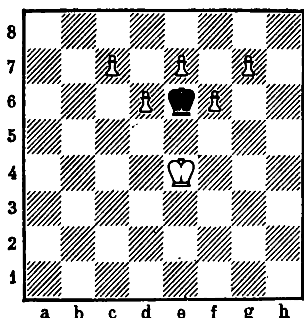
Задача Гофмана, що зображена на діаграмі 169, не дуже складна, вона цікава тим, що її розв'язувала електронно-обчислювальна машина й розв'язала швидко.

А скільки часу ви витратите на розв'язання?

Неважко здогадатися, що перетворення пішака на ферзя не веде до мети. Наприклад, 1. e8Ф+ Кр : f6 2. g8Ф. Пат.

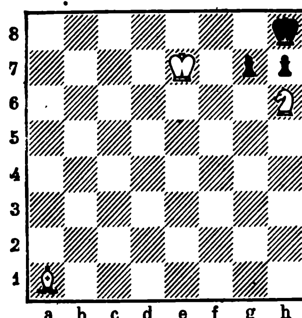
Пішаків потрібно перетворювати на фігури. Але на які? Розраховуючи варіанти з гігантською швидкістю, машина через дві хвилини визначила, що до мата за три ходи веде **1. e8C! Кр : f6 2. g8T! Кре6 3. Tg6×**. Або 1... Кр : d6 2. c8T! і 3. Tc6×.

Діагр. 169



Мат за три ходи

Діагр. 170



Мат за три ходи

«З РІЗНИХ БОКІВ»

Перед вами задача російського композитора А. Галицького (діаграма 170). З нею пов'язаний цікавий факт. Якось двоє грали в шахи. Тільки-но вони сіли за шахівницю, як до них підійшов їхній приятель, розставив фігури на шахівниці й запропонував розв'язати цю задачу.

Минув деякий час, і майже одночасно обидва вигукнули:

— Розв'язав!

Коли ж порівняли розв'язання, то виявилось, що вони різні. Виходить, ця задача має два розв'язки?

Ні. Просто кожен розв'язував її з свого боку, а ця

задача розв'язується незалежно від того, куди йдуть пішаки чорних — вгору чи вниз.

Якщо пішаки просуваються вниз, то до мети веде **1. Cf6! gf 2. Kpf8 f5 3. Kf7 мат.** А якщо вгору, то **1. Kpf6 g8Ф 2. Kf7+ Ф : f7 3. Kp : f7 мат.** Цю можливість виявив радянський композитор А. Гуляєв.

Ви самі можете перевірити правильність задачі, якщо чорні намагатимуться перетворити пішака на інші фігури.

ОМАНЛИВА ПРОСТОТА

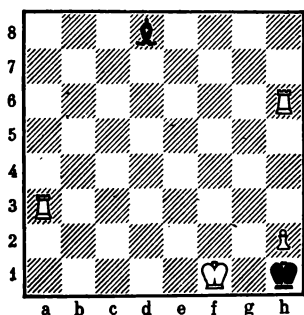
Це — задача Палича (діаграма 171). Здавалось би, розв'язати її легко. Потрібно лише відійти королем й оголосити мат турою. Однак ось у чому «заковика»: на чорне поле підеш — під шах слоном потрапиш, на біле підеш — випустиш ворожого короля з кутка.

І все ж таки треба йти назустріч шаху.

1. Kpf2! Ch4+ 2. Tg3!

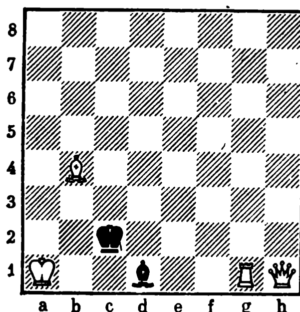
Тепер чорні не мають вибору. Якщо слон відійде, наступить мат турою на g1, а якщо слон візьме туру, то матує 3. hg.

Діагр. 171



Мат за три ходи

Діагр. 172



Мат за два ходи

«ЗА ДВА ХОДИ»

На діаграмі 172 задача Хавеля. Сили в білих великі — чотири могутні фігури, але піти можна лише двома. Мат треба оголосити за два ходи.

1. Tg4!

Тепер чорний король має в розпорядженні три поля, як і до першого ходу. Це поля b3, d3 і c1, а чорний слон може вільно піти по діагоналі d1—h5. Та мат неминучий.

а) 1... Крb3 2. Ф : d1×.

б) 1... Крd3 2. Фe4×.

в) 1... Крc1 2. Тc4×.

г) 1... С на будь-яке поле 2. Фb1×.

Ви помітили, що окрім першої старовинної задачі в усіх інших білі, роблячи перший хід, жодного разу не оголосили шаха, не взяли на першому ході ні фігури, ні пішака. Це не випадковість, а правило.

У хорошій задачі розв'язання, особливо його перший хід, не повинно впадати в очі. А шах чи взяття спадає на думку передовсім. Тому, здебільшого, їх уникають.

ВІДПОВІДІ НА ЗАВДАННЯ

Діаграма № 17. **1. g4—g5, і** ферзь утиснутий.

Вправа № 1 (стор. 12)

1) 1. Ce8—c6!

2) 1. Cd2—c3, і ферзь зв'язаний.

3) 1. Ce1—c3

Вправа № 2 (стор. 12).

1) 1. Kd5—c7+

2) 1. Kf3—g1+

3) 1. Kc2—e1+

4) 1. Ke5—g6×

5) 1. Kd5—c7×

Діаграма № 26

1. Td1—d8×.

Діаграма № 29

Мат дається п'ятьма способами — **Фb7—a8,** або **b8,** або **c8,** або **g7, h7.**

Діаграма № 30

1. Фa7—c5, атакуючи одночасно туру й коня.

Вправа № 3 (стор. 19).

1) 1. Фd5—a8 або 1. Фd5—g8×

2) 1. Крс5—d6 Крd8—c8 2. Фh7—c7× або 1... Крd8—e8 2. Фh7—e7×

3) Мат за два ходи дається вісьмома способами — 1. Фb1—b5, c1, c2, e1, e4, f5, g6, h7

4) 1. Крd4—d5 Крd7—c7 2. Фa1—a7+ Крс7—d8 3. Крd5—d6 Крd8—e8 4. Фa7—e7× або 1... Крd7—e7 2. Фa1—g7+ Кре7—d8 3. Крd5—d6 Крd8—c8 4. Фg7—c7×

Вправа № 4 (стор. 21).

1) 1. Тd5—b5 Крс8—d8 2. Тb5—b8×

2) 1. Крf5—g6 Крg8—h8 2. Тf1—f8×

3) 1. Кре7—f7 Крh7—h6 2. Тa7—a5 Крh6—h7 3. Тa5—h5×

4) 1. Тa1—a3 Крg2—g1 2. Кре2—f3 Крg1—h1 3. Крf3—g3 Крh1—g1 4. Тa3—a1×

Вправа № 5 (стор. 22)

1) 1. Сg6—f5+ Крс8—b8 2. Сf6—e5+ Крb8—a8 3. Сf5—e4×

2) 1. Крf6—g6 Крh8—g8 2. Сd3—c4+ Крg8—h8 3. Сh6—g7×

3) 1. Сe5—f4 Крh7—h8 2. Крf6—f7 Крh8—h7 3. Сe6—f5+ Крh7—h8 4. Сf4—e5×

4) 1. Крс5—c6+ Крa7—b8 2. Сb5—a6 Крb8—a8 3. Крс6—b6 Крa8—b8 4. Сd4—e5+ Крb8—a8 5. Сa6—b7×

Вправа № 6 (стор. 23)

1) 1. Кf3—g5+ Крh7—h8 2. Сf8—g7×

2) 1. Сe2—f1 Крh2—h1 2. Сf1—g2+ Крh1—h2 3. Кe1—f3×

3) 1. Сh2—d6 Крh8—g8 1. Кg4—h6+ Крg4—h8 3. Сd6—e5×

4) 1. Кc6—e7 Крa8—a7 2. Кe7—c8+ Крa7—a8 3. Сc4—d5×

Вправа № 7 (стор. 24)

1) 1. h5—h6 Крg8—h8 2. Сe1—c3+ Крh8—g8 3. h6—h7+ і виграють, або 1. Сe1—c3

2) 1. Сe1—g3 Крс8—d7 2. a6—a7 і виграють.

3) 1. Крh5—g6 Крh8—g8 2. h6—h7+ і виграють.

4) 1. Кe8—d6 або 1. Кe8—c7 і далі 2. Кc7—d5

Вправа № 8 (стор. 28)

1) **1. Kpe5—f6 Kpc8—d8 2. Kpf6—f7,** і пішак проходить у ферзі.

2) **1. Kpc5—b6 Kpb8—c8 2. Kpb6—c6 Kpc8—d8 3. d6—d7**

3) **1... Kpe7—e8 2. Kpe5—d6 Kpe8—d8 3. e6—e7+ Kpd8—e8**

4) **1... Kpc5—b6 2. a6—a7 Kpb6—c7**

Урок № 16. Контрольна робота

1) 20 ходів. Ось один з маршрутів: **1. Ka1—b3—c1—e2—g3—h1—f2—h3—g5—f7—h8—g6—f8—d7—b6—a8—c7—a6—b4—c2—a1**

2) Не пізніше четвертого ходу. Перший спосіб: **1. Kph8—h7 Kpf6—e7 2. Kph7—g6 Kpe7—e8 3. Kpe6—f6 Kpe8—f8 4. Фd5—a8×.** Другий спосіб: **1. Kph8—g8 Kpf6—g6 2. Фd5—e5 Kpg6—h6 3. Kpg8—f7 Kph6—h7 4. Фd5—h5×**

3) Діаграма № 52. Можна. **1. Ka4—b2! Kpc2—b3 2. a3—a4,** потім підходить король білих, і вони виграють.

4) Діаграма № 53. Від поразки рятує **1... b7—b6+!** Слоном пішака брати не можна: чорні негайно потрапляють королем у куток a8. Проте й після **2. a5 : b6 Kpc7—b7** білі виграти не спроможні. Наприклад: **3. Kpc5—b5 Kpb7—a8 4. Ca7—b8** (4. Kpc6 веде до пата) **4... Kpa8 : b8 5. Kpb5—c6 Kpb8—c8 6. b6—b7+ Kpc8—b8.** Нічия.

5) Діаграма № 54. **1. Kpc6—c7!** (1. b5—b6+? Kpa7—a8. Нічия!) **1... Kpa7—a8 2. Kpc7—b6! Kpa8—b8 3. Kpb6—a6 Kpb8—a8 4. b5—b6 Kpa8—b8 5. b6—b7 Kpb8—c7 6. Kpa6—a7,** і білі виграють.

6) Діаграма № 55. **1. h7—h8Ф+! Kpg7 : h8 2. Kpe5—f6 Kph8—g8 3. g6—g7**

7) Діаграма № 56 **1. Ca8—d5! Kpc5 : d5 2. Kpa6—b5 Kpd5—d6 3. c3—c4 Kpd6—c7 4. Kpb5—c5 Kpc7—d7 5. Kpc5—b6** і т. д.

8) Діаграма № 57. **1. Kpd1—c2 Kpf8—e7 2. Kpc2—b3! Kpe7—d6 3. Kpb3—b4 Kpd6—c6 4. Kpb4—c4! Kpc6—b6 5. Kpc4—d5** і т. д.

9) Діаграма № 58. **1. Kpf5—f6 Kph7—g8 2. Td3—d8×** або **1... Kph7—h6 2. Td3—h3×**

10) Діаграма № 59. **1. Фа6—а1** із загрозою. **2. Kpf6—f7**×, а на **1... Ch7—g8** йде **2. Kpf6 : g6**×

11) Діаграма № 60. **1. Kh7—f8 Kh5—f4+ 2. Kpg6 : h6 і 3. Kf8—g6**× або **1... Kh5—f6 2. Kpg6—f7 і 3. Ke7—g6**×

12) Діаграма № 61. **1. Ta2—a6 b2—b1Ф 2. Ta6—g6+ і 3. Фf5—h5**×

13) Діаграма № 62. **1. 1. Ca1—e5 Cf3—h1 2. Ce5 : g3** і далі **3. Cg3—d6—f8—g7**×

Урок № 25. Контрольна робота

1) Діаграма № 94. **1. Фd1 : g4+Kph5 : g4 2. Cd3—e2**×

2) Діаграма № 95. **1. Фа6—c6+ d7 : c6 2. Kb4—a6**×

3) Діаграма № 96. **1. Ke1—f3+ Cb7 : f3 2. Фd1—e1+ Te2 : e1 3. g2—g3**×

4) Діаграма № 97. **1. Ke4 : c5+ Cf8 : c5** (до того самого веде 1... b6 : c5) **2. Cc4—b5+ Kd4 : b5 3. Фe2—e6**×

5) Діаграма № 98. **1. Фh4—h8+! Kpg8 : h8 2. Tf6—f8+ Kph8—h7. 3. Kf3—g5+ Kph7—h6 4. Kg5—f7+ Kph6—h7 5. Tf8—h8**×

6) Діаграма № 99. **1. Фe3—b6+ a7 : b6 2. Cf2 : b6+ Kpd8—c8 3. Te7—c7+ Kpc8—d8 4. Tc7 : f7+ Kpd8—c8** (4... Kpd8—e8 5. Tf7—e7×) **5. Tf7 : f8+ Фg6—e8 6. Tf8 : e8+ і 7. Te8—d8**×

7) Діаграма № 100. **1... Th8 : h3+ 2. g2 : h3 Cg4—f3+ 3. Kph1—h2 Фe7—c7+! 4. Kb5 : c7 Cc5—d6+ 5. Cb2—e5 Cd6 : e5+ 6. Фc4—f4 Ce5 : f4**×

8) Діаграма № 101. **1. Фd2—g5! g7—g6 2. Фg5—h6 g6 : f5 3. Te4—g4+! f5 : g4 4. Cb1 : h7+ Kpg8—h8 5. Ch7—g6+ Kph8—g8 6. Фh6—h7+ і 7. Фh7 : f7**×

ЗМІСТ

40 к.

